
電腦
遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
PC CHAMP
軟體世界
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
110
本月精彩活動及贈品
●獨家搶送『劉備傳』第一手試玩版會員資料夾,內附
精選四幅，玩家必備之『風雲』全彩畫稿
●洛克人X4連環漫畫圖說大競賽，送你洛克人神秘大禮
●非常駭客、非常活動，熱力持續放送中・・・
專題企劃
COMPUTER SOFTWORLD
無限的奇幻時空-RPG合輯解析
特別報導
COMPUTER SOFTWORLD
風雲之天下會
辣片追緝令
戀愛物語之魔法學園　大法師　劉備傳
卡茲之翼　VANTAGE MASTER　戰神紀事
風色幻想　伊甸風暴　洛克人4
等14篇中文遊戲詳細介紹
NEW GAMES STATION
世紀帝國2　暗黑破壞神2　柏德之門　工人物語2
雷神之鎚2：天譴　特勤戰警　大戰潮　企業大亨
等14篇國外HOT GAME超級鮮快報
ゲームFOCUS
ラブ．エスカレーター　キッチンぱにっく
Satyr95　マーシャルエイジ2惡鬼咆哮
シッド．ガルド　She'en
王道勇者　狂拳傳說II
カオスQUEEN遼子＃1～3
ブランマーカー2
紺碧の艦隊II ADVANCE
封面大賞
魔域幻境
Unreal
攻城略地
毛利元就 天下制霸篇
星海爭霸（上） 神民平妖錄
超時空英雄傳說2－北方密使完全攻略(下)
水滸英雄傳 完全劇情攻略
光碟提供
洛克人X4、超級克拉鱷、
空中格鬥王及獨霸星海
等12款勁爆試玩及DEMO
祕技偵蒐營
星海爭霸 超強完整秘技
歡樂大航海 秘技大公開
劍魂 超強力武器
致命快艇 密祕關卡
青少棒揚威記 體力滿檔
旭日東昇 超級武器
唯GAME論
少女魔法師2　終極動員令之十面埋伏
熱力飛車　極速摩輪之曼島大賽
VR終極戰警2　誌武神大戰
模擬野生動物園　旅人計劃3
等12篇精彩評論登場
軟硬共和國
整人專家 6.0 完全WINDOWS 95版 最新特報
4 712063 000052
全球華人電腦門市・ELEVEN 便利超商・書局均售 台灣NT$199 香港HK$65 馬來西亞RM$25 加拿大CAD$18 美國US$12
Printed in Taiwan


誰說劉備注定噙淚托孤、
含悲而亡？
誰說歷史只能從一而終、
萬難竄改？
劉備傳
成都
軟體世界 智冠科技股份有限公司



●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：智冠科技



●1995年元月領先發行
●勁爆試玩．精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈



●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

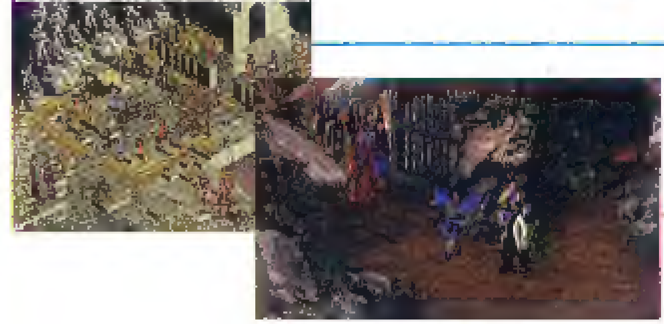


第109期

辣片追緝令

NEW GAMES STATION

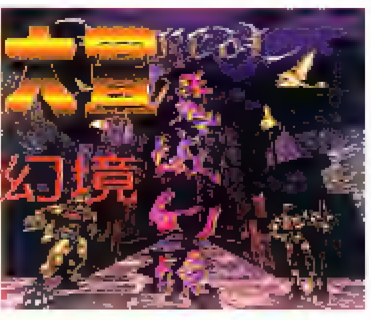
攻城略地





目錄





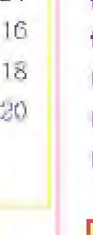






唯GAME論

ゲームFOCUS

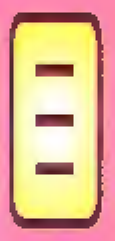


其他專欄

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。

●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。

●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。







自由度最高的遊戲劇情與玩法、
三國歷史的結局就在您掌握中！
您將帶領國土最小、
兵力最弱的劉備稱霸三國！
涿縣
晉陽
泰山
官渡の戦い
吳縣
●結合角色扮演、策略與戰略類型的三國遊戲。
●遊戲共分六個時期：
黃巾之亂、董卓之亂、亂世梟雄、
官渡之戰、赤壁之戰、三國鼎立，
玩家可自定困難度及是否依循歷史事件
●劉關張三兄弟共闖天下，
而玩家將扮演劉備，歷史上發生的事件，
絕大部份都會在本遊戲中出現，
而個人能力與技法的修行、
重要物品的搜尋、絕招的鍛鍊、
軍種的提昇、陣型的修煉都是遊戲重點
●共有衝鋒陣、魚鱗陣、鶴翼陣、
雁行陣、箕蠍陣、一字陣、虎尾陣、
箭鋒陣、靈蛇陣、水鏡陣、水龍陣、
霧形陣、八卦陣等十三種陣型變化。
●軍種有步軍、騎軍、弓軍、弓騎軍、
攻城軍、糧補軍、文謀軍、水師軍等八種，
每一種軍種的等級都有三種，
如步軍系有輕步軍、重步軍、鐵甲步軍，
要往上昇一級必須該將軍有相當的戰歷（同經驗值）、
所佔領的城中有相對的礦產（如天金）
及該城的科技值到達某一數值
●除了昇級系統與武將單挑之外，
首次在同類型遊戲中導入城池礦產管理
與文官陣前鬥法等概念
●玩家所面臨的各君主與各城戰力是瞬息萬變的，
與該君主的種種屬性、轄下的武將能力有絕大的關係，
甚至在行軍攻打某城時，某城還會出現伏兵攻擊
●重要的隱士，如左慈、
南華仙等都會出現在遊戲中，如遇見可受教重要能力。
●將遭遇史上所有相關邊民，如山越、蠻族、羌族等。

廣告索引

廣告特區



發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang, Publisher

編輯部　EDITORIAL

總編輯	李初陽	Marten A. Lee, Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	
主　編	鍾文慶	Jacky Chung, Managing Editor	editor@swm.com.tw
企劃編輯	李永治	Dragon Lee, Project Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan, Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李靜芳	Jessica Lee, Editor	jessica@swm.com.tw
程式總監	歐宗廷	Richard Oo, Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	王惠萍	Bella Wang.Web Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo, Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh, Art Editor	
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu, Art Editor	
打字排版	伍美香	Irene Wu, Assistant Art Editor	

廣告部　ADVERTISING

廣告主任	曾玉琴	Cathy Tseng, Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
廣告企劃	陳禮英	Peggy Chan, Advertising Specialist	
廣告專線	886-7-8151063		

特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、莊振宇、吳建煌、葛文怡
特約作家　葉明璋、何　布、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、黃振倫、林家弘、張世松、王駿文、駱婷婷、黃啟禎、卜起經、林建中、葉文明、廖奇建、朱原弘、宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賈鴻麟、劉稼禹、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家愷、劉建台、陳志明、劉建良、朱紹祖、李　藍、李彥志

出　版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電　話　886-7-8150988轉223、224　　傳　真　886-7-8151064
地　址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://www.swm.com.tw

訂閱服務　Order & Service

訂戶服務　886-7-8150988轉263
劃撥帳戶　智冠科技（股）公司　　劃撥帳號：41941885
訂閱價目　(一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200)　(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400　　歐洲NT$5700

支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：02-29150123　FAX：02-29189049

國內行銷業務　DOMESTIC CIRCULATION

長欣文化事業有限公司　台北市建國北路二段151巷18號
TEL：886-2-25035334　FAX：886-2-25044222
台灣南區　Southern Taiwan　高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
TEL：886-7-8150988轉250、251　FAX：886-7-8151015
台灣中區　Central Taiwan　台中市忠明路464巷5號1F
TEL：886-4-2020870　FAX：886-4-2060610
台灣北區　Northern Taiwan　台北市南港路二段99-10號1F
TEL：886-2-27889188　FAX：886-2-27889295

海外行銷業務　FOREIGN AGENCIES

香港　Hong Kong　香港九龍深水涉海壇街163號銀海大廈1F B.C室
TEL：852-7292781　FAX：852-7280999
星馬　Malaysia　8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730　FAX：60-3-333-0731
澳門　Macow
電腦時代（澳門）公司　Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下AE舖
TEL/FAX：852-528494　24H BBS：852-528476
美國　U.S.A　9080 Telstar Ave.Ste.304 EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL：(626)2882177　FAX：(626)2888453
E-mail：willy@loop.com
加拿大　CANADA　215~13986 Cambie Rd. Richmond.B.C.V6V 2K3 CANADA
TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca
業務專線：(604)737-9918

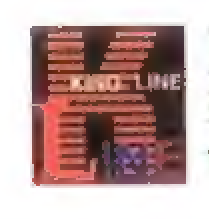
ARMY MEN™

玩具兵的真實戰場

玩具奇兵

REAL COMBAT. PLASTIC MEN.





京鉌實業股份有限公司
三重市重新路三段仁化街8號1F
TEL:(02)29748287.FAX:(02)29748253







來自雜誌訂戶組的聲明

如果您有①郵購雜誌②雜誌訂戶的補書、更改地址、查詢等疑問，請撥電話（07）815-0988轉分機263，您將得到最直接、迅速、完整的服務。

關於投稿的注意事項

本刊目前開放下列專欄，提供給讀者投稿，稿件經獲選刊載（Q來A去除外），本刊除贈與下期雜誌一本之外（於出刊時寄出），另有稿酬聊表謝意（於次月中旬寄出）。投稿時請在信封上註明投稿專欄名稱，寫明真實姓名、筆名、電話及住址，並請自留底稿，本社恕不退稿，以免自身權益受損。對於讀者投稿之稿件，編輯部擁有增刪修改之權利，以保持稿件刊登品質。

■祕技偵蒐營：歡迎提供各類遊戲密技，投稿時請確定秘技使用之正確性，請勿一稿兩投或投稿無法使用或資料不正確之遊戲秘技。

■遊戲私房話：玩家專用的舒解園地，對於遊戲有任何心得或不滿，歡迎來稿，投稿時字數請限制在800-1000字，並對投稿遊戲給予評分。

■Q來A去：讀者若有電腦軟硬體、雜誌內容方面的問題，可來信或用E-mail詢問，編輯部將竭盡所能給予答覆。

108期『模擬首都』有獎徵答活動揭曉

答案：四年選舉一次

榮登市長寶座的有以下三十位：

林震龍	台北縣	盧家驊	台北縣	鐘振嶂	嘉義市	黃彥勛	台北市
陳俊瑋	嘉義市	曾建嘉	台中縣	劉學濮	台北市	李湘婷	宜蘭市
潘盛民	南投縣	翁雅惠	台北縣	許君龍	高雄市	詹又賢	台北縣
許添盛	台中縣	張仁傑	桃園市	劉冠君	台北縣	周永漢	台中市
邱奕儒	中壢市	陳意忠	台中縣	陳瑞麟	台北縣	鐘智英	高雄縣
謝禮存	台北市	周永達	台中市	黃家豪	嘉義縣	張國揚	台北市
薛凱和	高雄縣	黃國祥	台北市	江維倫	台中市	王青臨	台北市
方議德	高雄市	楊元良	台南市				

★恭喜您！可以獲得一套『模擬首都』遊戲，遊戲活動組將儘快將遊戲寄到你家。

與編輯部聯絡の方法

◎電話：866-7-8150988轉223、224
◎傳真：886-7-8151064
◎投稿信箱：高雄郵政18-69號信箱
◎E-mail:editor@swm.com.tw
◎全球資訊網：http://www.swm.com.tw/





編輯手札

台灣的遊戲市場景氣低迷??最近與一些業界的朋友閒聊，談到現今遊戲的市場概況，不是抱怨買氣不夠熱絡，就是大嘆盛況不如從前。台灣的遊戲市場生病了嗎？還是有了那一些轉變？以下就個人任職於雜誌社四年的經驗與觀察，發表幾點小小的淺見，僅供各位參考。

每年一到五、六月，也就是所謂的五窮六絕的季節，買氣總是淡的可以，但近一、二年的狀況可說是，『王小二過年』，一年不如一年啊！在遊戲市場的全盛時期，每個月起碼還有20套左右的遊戲問市，一到重點節日（過年、暑假…之類的），還有超過40套的遊戲上架，整個市場就一幅熱鬧滾滾的景象。但曾幾何時，遊戲公司一家家死的死、逃的逃（好像形容的太慘囉?!），景況已不復當年，能每個月發片的公司更是屈指可數。

另外一方面，大補帖的氾濫，燒錄器與空白CD的價格大幅下滑，也是造成合法軟體乏人問津的主要原因。一片三、四百元的補帖內，可能就容納了市價約幾萬，甚至十幾萬元的遊戲軟體。或者幾個同學湊個六、七百元，買一套合法軟體，再用八、九千元的燒錄器大燒特燒，複製一堆同樣的遊戲來分享。消費者如果很容易的可以取得這種便宜又超大碗的補帖或燒錄片，想當然爾，自是棄原版軟體於不顧，而投向補帖的懷抱。

在這種情況下，開發遊戲的廠商在投資百萬、甚至千萬，並歷經一、二的努力之後，如果無法通過大補帖與燒錄片的考驗，同樣會遭到淘汰出局。如此一來，眾家資金不豐的公司自是收山的收山、合併的合併囉!!

雖然說五窮六絕市場是淡得可以，但眾所矚目的星海爭霸（StarCraft）還是在四月底上市了，這Blizzard果然還是夠犀利，星海爭霸甫一推出，PC GAME版上立刻有一堆玩家在討論遊戲相關問題。想當然，主編也是Blizzard的愛用者，自是對星海爭霸疼愛有加，玩到睡覺都還可指揮異形大軍，揮師殲滅地球人，在戰役結束後，還外加一句" 我把地球人都幹掉了" 的夢話。 呵呵!!聽得我枕邊人一頭霧水…

文後向各位讀者先預告，下期適逢一年一度的美國E3電腦展，雜誌社將委派駐美記者莊振宇前往採訪，所以聰明的讀者，絕對不能錯過下期的軟體世界!!

鍾文慶

Editor@swm.com.tw

宇宙混沌 天地初開…

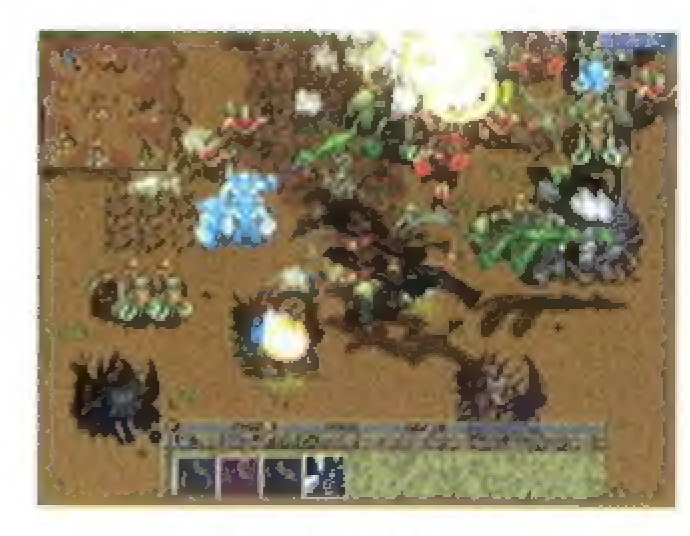
每個月都送你一套新GAME,連送一整年!

第三波 電子商業推廣協會 大點科技 千人網路龍虎鬥

即日起，只要連上第三波網站或捷禾資訊網站
填上你的大名，下載伊甸風暴網路對戰版，取得你的選手編號，
你就可以坐在家裡，迎戰來自全省各地的高手。隨時報名，隨時參賽！
點數累積最高的64人，將可參加決賽的龍爭虎鬥！
你真的是即時戰略高手嗎?
等你打敗這一千個一等一的好手再說吧!
勝利超酷大獎:大哥大,BB Call,每個月還讓你選一套第三波商品化遊戲
連送一整年!還有一堆大獎來不及告訴你,還等甚麼? 快來報名吧！
報名網站:WWW.CCCMALL.ORG.TW
WWW.ACERTWP.COM.TW
報名暨比賽時間: 1998/5/1~1998/5/28

產品特色

* 用色鮮明,造型逗趣,全畫面的戰場顯示,帶給你更充份的臨場感.
* 數十種特異兵種,單位數量可達千個以上,真正讓你統率千軍,馳騁沙場.
* 操作界面簡單流暢,絕無游標延遲的現象
* 獨創多種熱鍵操控,充份發揮戰術彈性,讓你實現以少勝多,以寡擊衆的理想.
* 炫麗的旗艦級特效,誇大震撼的魔法效果.
* 支援IPX網路連線對戰功能,最多可八人同時對戰
* 網路對戰離線時,可將本身資源分配給盟友,頓時使戰局逆轉.
* PCM音質的音樂音效.



綠魔施展凍結術



倒戈術 讓敵軍自相殘殺

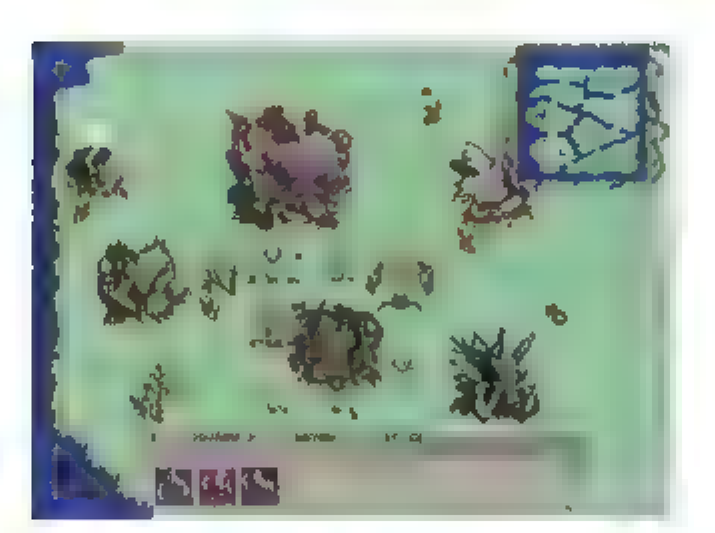




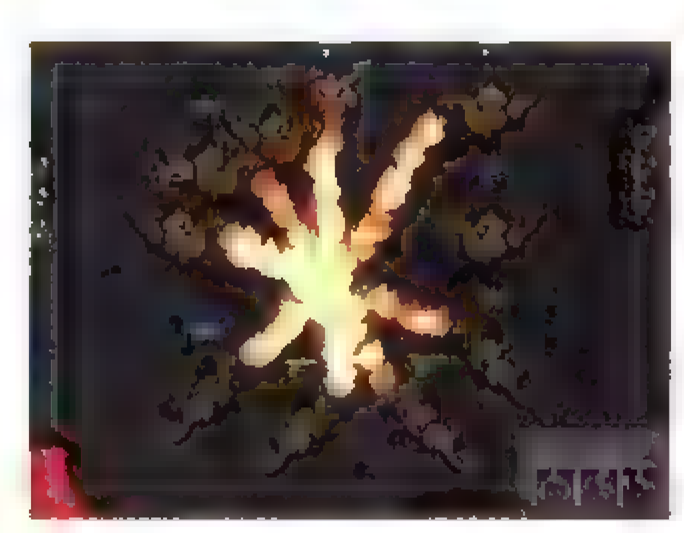




在一個溫馨的夜裡，神公仙母一如往常地按照自己的形象，捏塑著心目中最完美的小泥人，他們創造出千千萬萬的男與女，在地球上發展自己的文明。神公仙母一邊工作一邊玩鬧著，或許是嬉鬧過了頭，漸漸地火藥味越來越濃，泥塑的人偶也被武裝起來，在地球上佔領著各自的地盤，漸漸地，各式各樣的巨獸怪物也出現在戰場上，男與女的戰爭，於焉展開……




隱身術深入敵陣



龍騎士萬火穿心



紅色警戒

Westwood 金牌製作小組

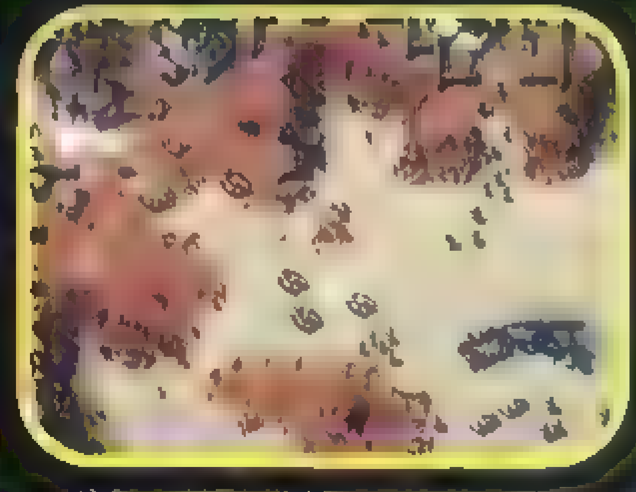
1998年**暑假**另一即時戰略遊戲大作

轉眼踏入公元2000年的未來戰爭

DUNE 2000





即時戰略遊戲專家第三波1998年強力推薦

敬請認明唯有第三波出品玩家有信心



全世界最暢銷的科幻小說

著名作家-法蘭克赫伯 沙丘魔堡(Dune)小說

筆下亞崔迪(Atreides)、哈肯尼(Harkonnen)、奧多斯(Ordos)

3大家族

共同交織成近千年壯烈、激鬥、有血有淚的沙丘香料爭霸史……

- ★全新SVGA畫面，最高可支援至16Bit Hi-Color並提供先進的顏色動態光影、半透明的煙霧和薄霧特效。
- ★全新的真人演出的精彩全螢幕過場動畫，保證讓您大呼過癮。
- ★所有的任務已經由Westwood金牌製作小組更新及精緻化。
- ★遊戲中新增特別音效及背景音樂。
- ★遊戲支援LAN、Internet 多人連線共玩系統。

Westwood



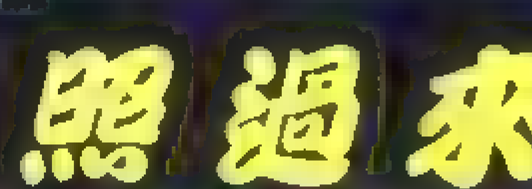


第3波文化事業股份有限公司

Tel:(02)87863636 Fax:(02)87865656

台中分公司/台中市大智東路 7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3163836

http://www.acertwp.com.tw



尋 找 食 客 三 千 人

第三波休閒軟體徵求特約作家群

1.只要你(妳)喜歡玩遊戲,也能夠寫文章介紹給大家,請與我們連絡

2.或者你(妳)具有英,日文翻譯能力,有玩遊戲的經驗

3.以上兼職人員最好具備有E-MAIL信箱,且需交電子文字稿

意者請寄簡歷至 台北市信義路五段16號B1-第三波



高俅尚未打倒
好漢仍需努力

「水滸傳」
新的256色Windows
中文版，與你相約梁山泊

水滸傳™
天命之誓 中文版

1998年5月發售
建議售價NT$980.-



代理發行
第3波文化事業股份有限公司

戰略RPG系列 最新代表作

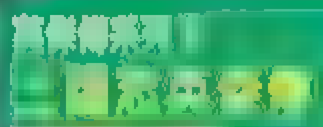
英傑傳系列3

毛利元就

中文版

如果你曾經玩過『三國志英傑傳』、『三國志孔明傳』，你怎麼能錯過策略與道具更多、兵種更豐富、畫面更精美、戰爭複雜度更高、內容更生動有趣的『毛利元就』呢？

如果你曾不小心錯過『三國志英傑傳』、『三國志孔明傳』，那你怎能再猶豫，怎能一再錯過？



英傑傳系列1
三國志英傑傳



主角：劉備
年代：三國時代（中國）
戰役：64場（最少20回合）
登場人物：211人
兵種：11大類部隊屬性
策略：34種
道具：34種
84年8月發售　NT$1,350

英傑傳系列2
三國志孔明傳



主角：孔明
年代：三國時代（中國）
戰役：49場（最少20回合）
登場人物：200人
兵種：11大類部隊屬性
策略：48種
道具：224種
85年12月發售　NT$1,350

英傑傳系列3
毛利元就



主角：毛利元就
年代：戰國時代（日本）
戰役：29場（最少40回合）
登場人物：200人
兵種：16大類部隊屬性
策略：65種　防具：19種
道具：83種　家寶：156種
預定87年3月發售　NT$1,100

研展開發
KOEI

代理發行　生[redacted]
第3波文化事業股份有限公司

總公司/台北市信義路五段18號B1　Tel.(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F　Tel:(07)2254866 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com tw

凱撒大帝II【中文版】

CAESAR II

建造羅馬！

1995年秋季的五大…
美國電腦遊戲世界雜誌

美國Strategy Plus雜誌

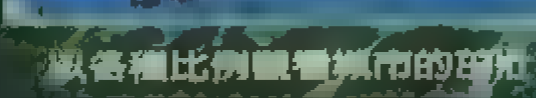
…名列在…非玩不…
美國PC Gamer雜誌

「模擬城市」遊戲的極品！

您是一個羅馬行省的總督，您的首府即將成為羅馬之寶(如果您建設成功的話)。遊戲中有數十種逼真的模擬建築結構－寺廟、輸水道、公共澡堂、甚至是電影「賓漢」中的馬車賽場。您可以看到城市充滿了生氣和活力，發展資源，開拓商路，然後準備迎接光明的遠景。

擴展領土，平步青雲。您的目標是：成為下一任的羅馬皇帝－不過您得先面對殘暴的高盧人、貪婪的蠻族和暴民對城市所造成的威脅。您能超越羅馬人的成就，建設出一個完美的城市嗎？





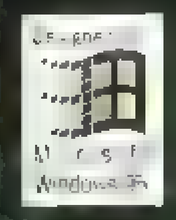
以各種比例觀看城市的印址

運用商路、工業建設與防禦設施充實您的行省

「一舉定天下」的作戰畫面

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市…五段…
台中市大智東路100號7F之1 TEL:(04)3…FAX:(04)3…
高雄市中正…號10F TEL:(07)2254… FAX:(07)2254…
http://www.acertwp.com.tw






恐龍獵人
TUROK
DINOSAUR HUNTER


Acclaim

第·三·波·最·強·的



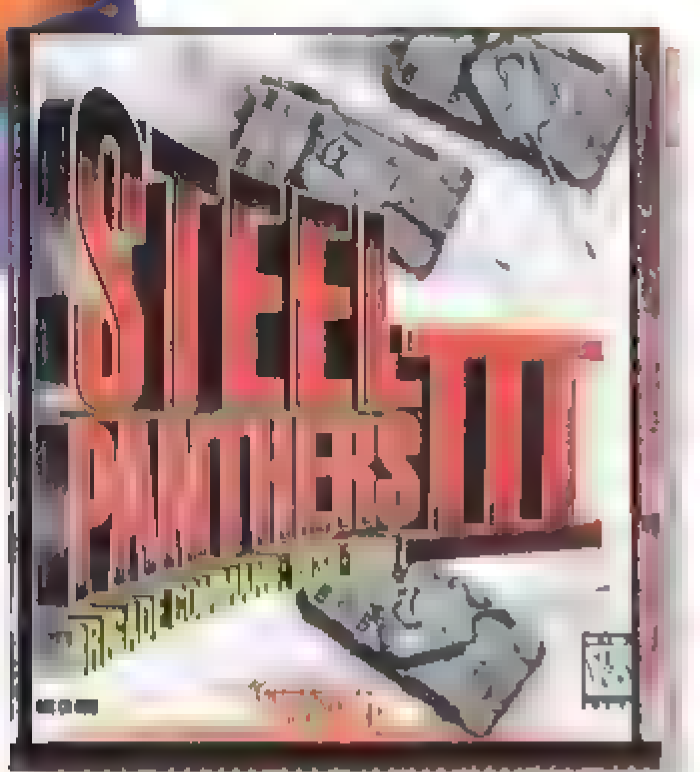
戰爭系列全面出擊





史上最強的戰鬥軍團

不論是歐洲戰場、還是太平洋戰區，您將重回二次世界大戰現場，
體驗每一場交織著血淚的真實戰役，戰爭遊戲迷決不能輕易錯過！



鋼鐵勁旅III

STEEL PANTHERSIII
橫跨1939年至1999年的戰車部隊，旅級作戰--鋼[illegible]

遊戲包含了6個完整的會戰和40個以上的獨立戰役,其中有1939年至近代的史上重大戰役!



太平洋元帥

PACIFIC GENERAL
歡迎來到太平洋，第二次世界大戰最重要的戰場之一　同時也歡迎您來到「太平洋元帥」，一個全世界最出色的戰略遊戲！



捍衛最前線

二次世界大戰 決定戰役系列"的第一套作品「捍衛最前線」!

讓所有戰爭迷重回第二次世界大戰的現場，精[illegible]目孤注一擲的"突出部之役"!



裝甲元帥II

PANZER GENERALII
最精緻的戰爭續作華麗登場!
榮獲3月份電腦玩家4支半搖桿評價!
二十個細心繪製的戰場，忠實呈現二次世界大戰的戰場風貌
最新的遊戲引擎所提供的卓越效果，更能確實發揮戰略遊戲的精髓。
可免費連上戰爭專區WWW.CLUBSSI.COM向全世界開戰!



帝國主義

Imperialism榮獲1997 12月份國外PC GAMER雜誌年度熱門策略遊戲，結合了資源管理、經濟貿易、開發探索、外交行動以及軍事征服等要素，「帝國主義」要你向世界挑戰：嘗試一統天下、征服世界！



烽火連天II

攻城掠地

戰火尚未真正的平息，殺戮與紛爭一再的反覆進行中；

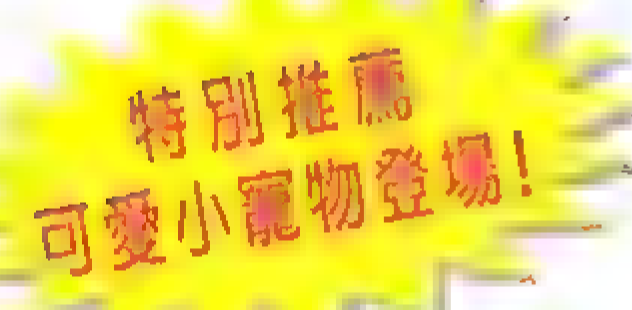
遙遠的星球上人類的未來命運掌握在妳的手中！

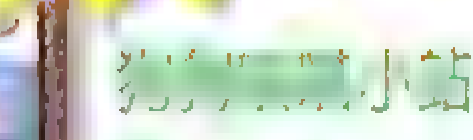


世界盃籃球賽

屬於籃球的季節已經來到，投籃、火鍋、籃板、抄截、快攻、灌籃，球賽開打了！

趕緊加入世界大賽中，感受球風迴異的各國隊伍！





DOGZ II CATZ II

狗狗喵喵新朋友來了 這回造型不但更可愛，更特別的是還可同一台一起飼養喔！可透過Internet下載最新的玩具及貓狗的新品種





代理發行．生產製造

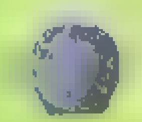
第3波文化事業股份有限公司

Tel:(02)[illegible] Fax:(02)[illegible]

Tel:(04)[illegible] Fax:(04)[illegible]

Tel:(07)[illegible] Fax:(07)[illegible]

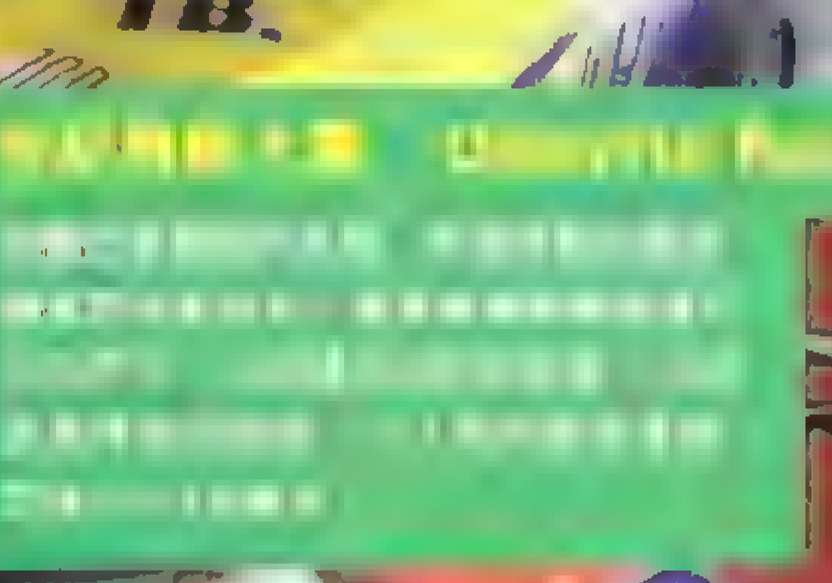
http://www.acertwp.com.tw



MICROPROSE®

策略模擬遊戲









代理發行

第3波



http://…certwp.com.tw









文明帝國2
Civ2

進入魔法與幻想統治的
體驗15個驚心動魄的









暗黑大地 Dark Earth

1998新時代獎：92分

3D即時動作冒險遊戲，流暢的遊戲控制，美妙的背景音樂，深具臨場感的音效表現：真實的光源設計，清楚的字幕與對白及特聘好萊塢導演製作的影片，玩家切勿錯過冒險經典之作





EIDOS

開創熱門遊戲新領域

DEATHTRAP DUNGEON 地城奇兵

FIGHTING FORCE 絕對武力

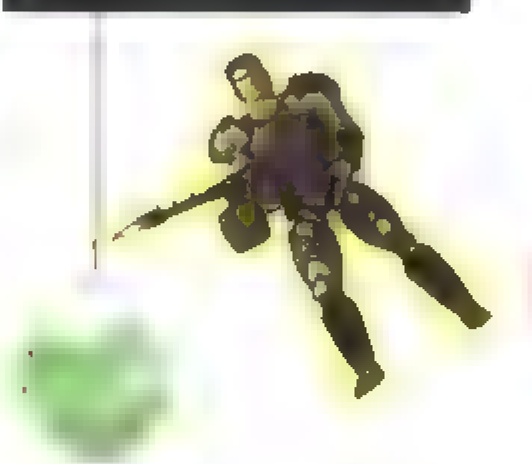
DOMINION 殛龍風暴

最熱門的3D動作遊戲，女主角紅蓮花將帶您進入光明與黑暗勇者的世界中！

1998年古墓奇兵姐妹代表作，擁有3DFx加速晶片玩家最酷的選擇！









烈的3D橫向捲軸格鬥動作遊戲，四種角色隨您挑選並可使用不同的絕招打敗敵人，遊戲支援3DFx加速晶片及搖桿操作讓您一次酷到底，玩到過癮為止。



EIDOS

Eidos 今年最酷的3D即時戰略遊戲，遊戲最高解析度達1280x1024並可同時八人Network連線對抗，超過五十個任務保證讓您玩的大呼過癮！



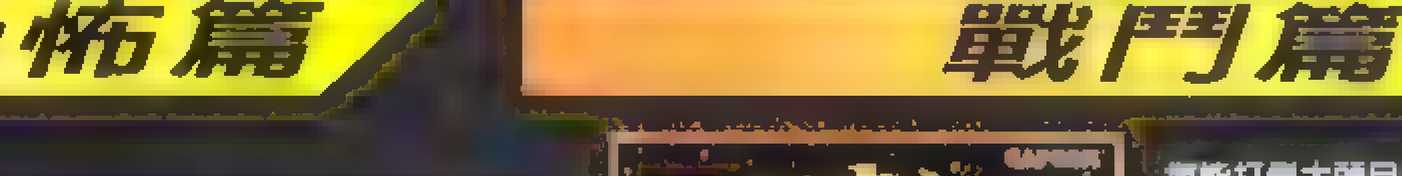


代理發行・生產製造
第三波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803836 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254883
http:// www.acertwp.com.tw

超辣！超炫！超酷！ 盡在CAPCOM遊戲世界

CAPCOM

期待已久的洛克人X4
及快打旋風ZERO2



懸疑恐怖篇



挑戰您的智慧及膽量試來試試這款遊戲
遊戲之最終目地-逃離走出這棟巨宅

產品名稱:惡靈古堡

建議售價:NT$ 1080

戰鬥篇



您能打倒大頭目嗎?
風靡全球之英雄人物"洛克人"系列全新登場。
狂賣洛克人X3銷售數量突破2萬套，推出全新包裝，不同的頭目角色及全新戰鬥讓您有全新之遊戲快感

產品名稱: 洛克人X3

建議售價:NT$ 990

格鬥天王篇

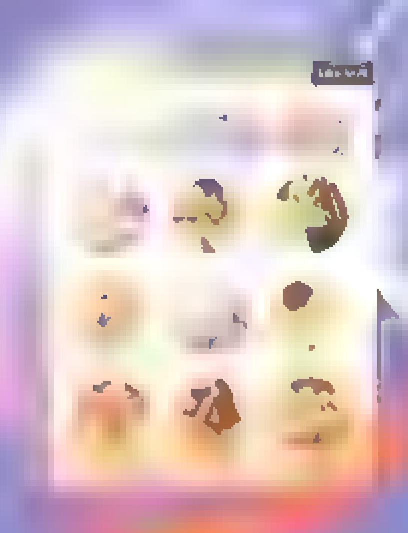


考驗您的反應力及速度感
天王中的天，格鬥界不敗之天王

產品名稱:快打旋風ZERO

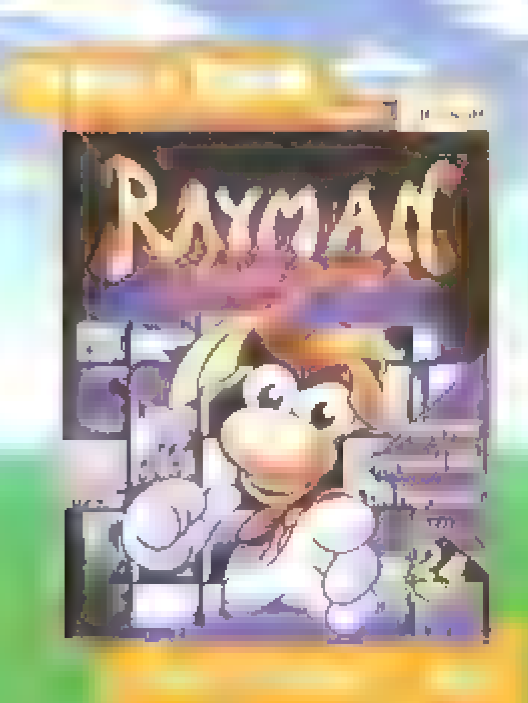
建議售價:NT$ 1080

來自法國的UBI
帶給你歡樂遊戲的天空

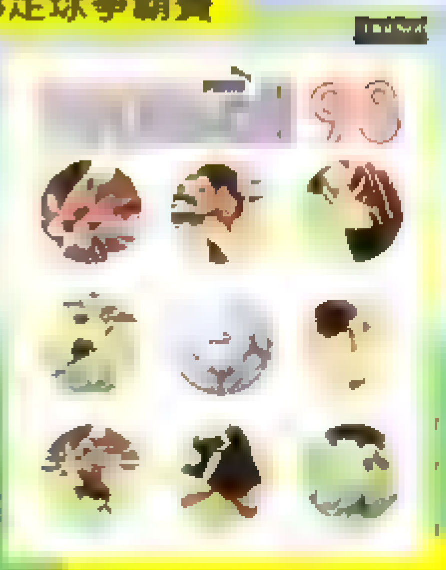










順暢逼真的人物動作，
真實重現足球場上的智
慧與,汗水





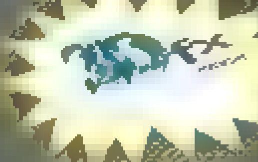
代理發行．生產製造
第3波

總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel.(02)87803636
Fax (02)87805656
台中分公司 台中市大容東街100號7F之1 Tel (04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司,高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886

ELECTRONIC ARTS

WARHAMMER DARK OMEN

暗黑啟示錄




世界杯足球賽
冠軍總決賽
WORLD CUP 98
全世界將因足球而停擺
除了EA Sports™的
World Cup 98！！
FRANCE 98
EA SPORTS

燃燒野球6

HARD BALL



ACCOLADE

TEL



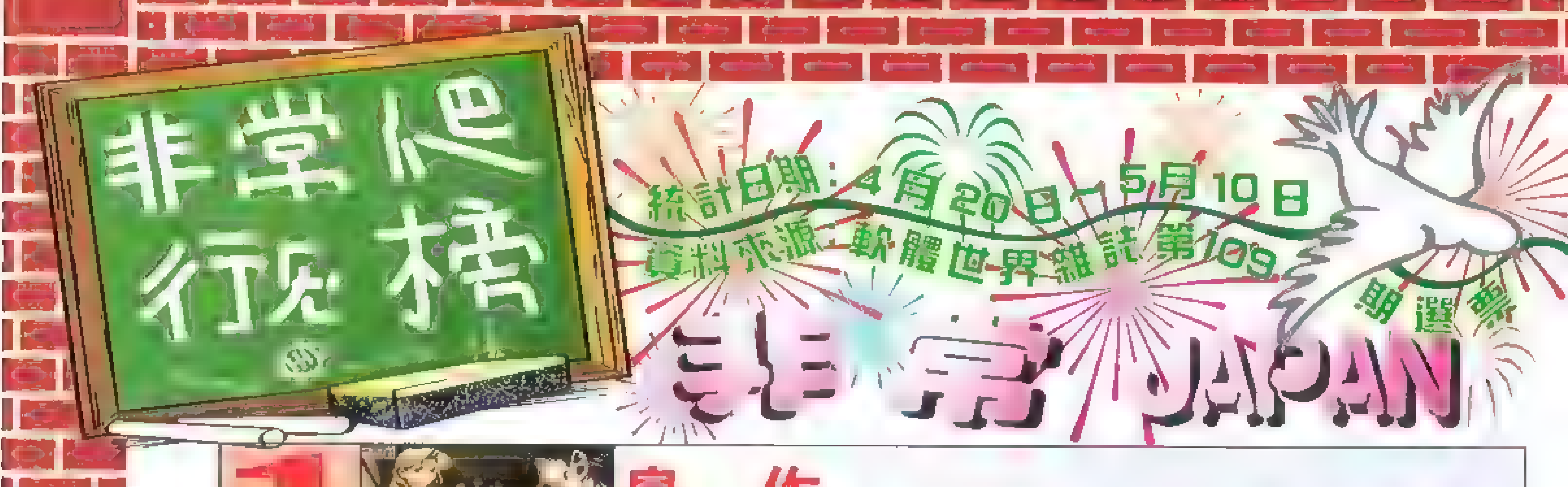






美商藝電
中美日跨國巨獻
一盒兩個遊戲　超值推出
RON
ELECTRONIC ARTS
美商藝電
(02)27476504
19008788

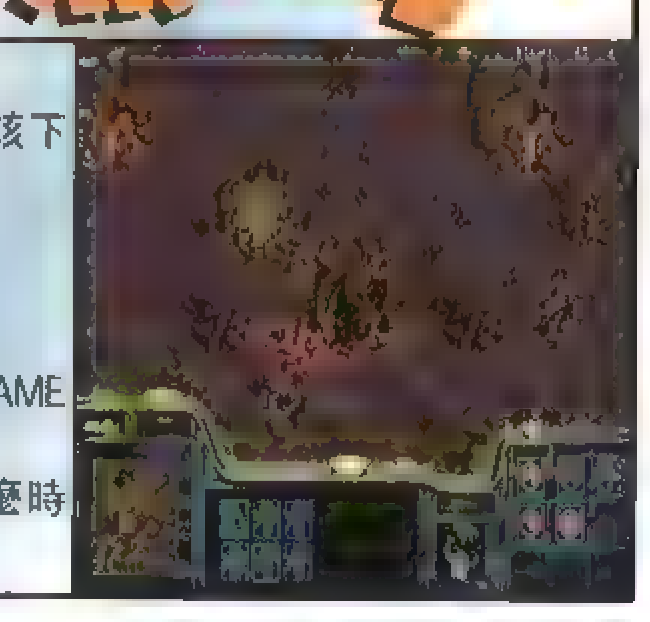

國際繁體中文版
地城守護者
讓你在熟悉的言語環境下，
使勁地做壞到底！
BULLFROG



排名	遊戲名稱	上回	公司	類型
1	臭作	上回3	elf	策略（18禁）
2	王道勇者	新登場	AliceSoft	角色扮演（18禁）
3	三國志VI	上回6	KOEI	戰略
4	Nineteen	[illegible]	BELL-DA	文字冒險（18禁）
5	カオス QUEEN 遼子 STORY # 3 森山郁美編	[illegible]	Scoop	文字冒險（18禁）
6	織田信長傳	[illegible]	KOEI	戰略
7	アスガルド歪曲のテスタメント	[illegible]	ZONE	角色扮演（18禁）
8	Natural ～身も心も	上回5	フェアリーテール	冒險＋策略（18禁）
9	櫻色の手紙	[illegible]	BlueBell	文字冒險（18禁）
10	いまじねぃしょん LOVE	上回9	U.Me Soft	文字冒險（18禁）

資料來源：日本橋遊戲專賣店

非常黑馬 星海爭霸



紅樓夢：『喂！星海哥哥！為什麼踢我啦 ?!』

星海爭霸：『我說紅樓妹妹，佔去了一個月的黑馬寶座，早該下去了吧？還用人說嗎？』

紅樓夢：『你…欺人太甚，到底懂不懂得憐香惜玉啊 ??』

星海爭霸：『憐什麼香？惜什麼玉啊？這樣下去我仗不就都免打了？』

紅樓夢：『人家編輯姐姐說還要再讓我上一期的啊？』

星海爭霸：『還…真是婦人之仁哪！難道她不知道應該讓號稱世紀好 GAME 的我亮亮相嗎？』

××首都、○大○朝、新世紀△△戰士（異口同聲）：『那我們呢？什麼時候才亮相 ?!』



名次	遊戲名稱	上回	票數	代理/發行	類型
1	超時空英雄傳説Ⅱ～北方密使	上回 2	596	宇峻科技	戰略 RPG
2	模擬首都	新登場	587	智冠科技	模擬
3	星海争霸	上回 1	566	松崗電腦	即時戰略
4	新世紀福音戰士	上回 10	542	華義國際	冒險
5	世紀帝國	上回 6	512	展碁	策略
6	三國群英傳	上回 3	471	奧汀科技	戰略
7	紅樓夢之十二金釵	上回 1	468	智冠科技	冒險養成
8	炎龍騎士團外傳～風之紋章	上回 4	393	漢堂資訊	戰略
9	阿貓阿狗	上回 5	371	大宇資訊	角色扮演
10	古墓奇兵Ⅱ	上回 7	360	第三波	動作冒險

北區
大成堂圖書事業 TEL:(02)2813-2568
仲美資訊 TEL:(02)2915-0038
逸達企業 TEL:(02)2924-0080
弘城資訊 TEL:(02)2969-2896
筑翔資訊 TEL:(02)2937-7515
三井電腦超市 TEL:(03)333-3000
亞細亞電腦 TEL:(03)422-1662
世國資訊 TEL:(02)2932-7046
介安電腦 TEL:(02)2990-0337
上和資訊 TEL:(02)2944-9821
英瑞書局 TEL:(02)2928-8078
創世紀唱片 TEL:(02)2954-8384
順貿電腦 TEL:(03)426-2619
書耕電腦專賣店 TEL:(035)225-792
創世紀電腦超市 TEL:(03)335-4950
新燁電腦、世恆科技、郁紀電腦、慧盛電腦、[illegible]

中區
有樂 GAME 館 TEL:(04)329-5076
龍軒書局 TEL:(04)201-6622
晉新資訊 TEL:(048)336-257
益崧資訊 TEL:(04)727-7115
詠銘電腦 TEL:(04)623-5298
東興電腦量販店 TEL:(037)337 865
成太資訊 TEL:(04)451-9000
順發電腦 TEL:(04)226-4099
遠太電腦 TEL:(04)222-0050
冠龍科技 TEL:(04)223-1662
諾貝爾書城 TEL:(04)528-5196
巨日電腦 TEL:(056)338-189
101 電腦圖書 TEL:(04)520-8961
龍達資訊 TEL:(04)223-4101
群欣資訊 TEL:(04)7760-799

南區
慧能資訊世界 TEL:(07)815-4645
光統書局屏東店 TEL:(08)722 7108
巨宇電腦科技 TEL:(02)642-6559
宏廬電腦 TEL:(07)237-7391
宏廬電腦小港店 TEL:(07)806 1281
日本橋遊戲專賣店 TEL:(07)235-1848
儁品電腦 TEL:(06)229-6452
亞力資訊 TEL:(08)776-1792
宏堊軟體書城 TEL:(06)228-0395
船富資訊 TEL:(06)228-1966
愛因斯坦電腦 TEL:(05)228-8228
晶球電腦 TEL:(07)316-4949
歸仁書局、光統書局鳳山店

★特別感謝本月參與銷售排行的全省 49 家經銷商





非常駭客

排名	遊戲	上回	票數	代理	類型
1	世紀帝國	上回 4	544	展碁	策略
2	超時空英雄傳說 2 ~北方密使	上回 2	477	宇峻科技	戰略 RPG
3	星海爭霸	新登場	326	松崗電腦	即時戰略
4	阿貓阿狗	上回 1	310	大宇資訊	角色扮演
5	仙劍奇俠傳	新登場	247	大宇資訊	角色扮演
6	三國群英傳	上回 6	234	奧汀科技	戰略
7	古墓奇兵 II	上回 5	154	第三波	動作冒險
8	炎龍騎士團外傳～風之紋章	上回 3	151	漢堂資訊	戰略
9	紅樓夢之十二金釵	新登場	108	智冠科技	冒險養成
10	魔法門 VI～奉天承運	新登場	97	歐樂影視	角色扮演



非常爬行榜

台北市 林天偉、高雄縣 雷遠良、高雄市 張智銘、台北縣 鄭淵中、台北縣 李瑞旭、高雄縣 林怡妏、桃園縣 李紹湖、嘉義縣 黃宏榮、高雄市 余家敬、高雄市 吳宗和、台南縣 蘇炳煌、台北縣 黃旭閔、台中縣 黃俊二、嘉義縣 侯映廷、高雄縣 葉健輝、雲林縣 吳昆修、台北市 黃劍平、台南市 蔡松甫、台北市 李建德、台北縣 吳以群。

（以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於5月 20 號以掛號寄出。）



■遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；若以紫色顯示，則代表發行日期與上月不同。
■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表旁之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬爲每月1～10日，中旬爲11～20日，下旬爲每月21日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型爲準。

★角色扮演（RPG）

5月6日	魔法門Ⅵ～奉天承運	WIN95	1340元	歐樂影視
5月15日	獅王傳說	WIN95	880元	富峰群
5月上旬	焚燁風雲	DOS/WIN95	720元	梵太師
5月中旬	大地之劍	WIN95	680元	天堂鳥
5月中旬	鏡花緣	WIN95	700元	天堂鳥
5月下旬	毀滅天鎚	DOS/WIN95	660元	帝技爺如
5月未定	俠客遊～未來之書	WIN95	880元	第三波
5月未定	光闇紀事	DOS/WIN95	680元	天堂鳥
5月未定	戰神紀事	DOS/WIN95	680元	天堂鳥
6月上旬	科隆戰記～受咒之地	WIN95	880元	富峰群
6月下旬	戰國美少女	WIN95	760元	帝技爺如
6月未定	古老的捲軸～戰鬥神塔英文版	WIN95	1080元	第三波
6月未定	毀天滅地	WIN95	720元	天堂鳥
6月未定	俠客新傳	WIN95	未定	天堂鳥
7月中旬	第[illegible]地球	WIN95	未定	富峰群
7月中旬	守護者之劍	WIN95	780元	帝技爺如
7月下旬	地獄徽章	WIN95	880元	富峰群
8月中旬	深入地心	WIN95	760元	帝技爺如
8月未定	三界論2	WIN95	未定	第三波

★冒險（AVG）

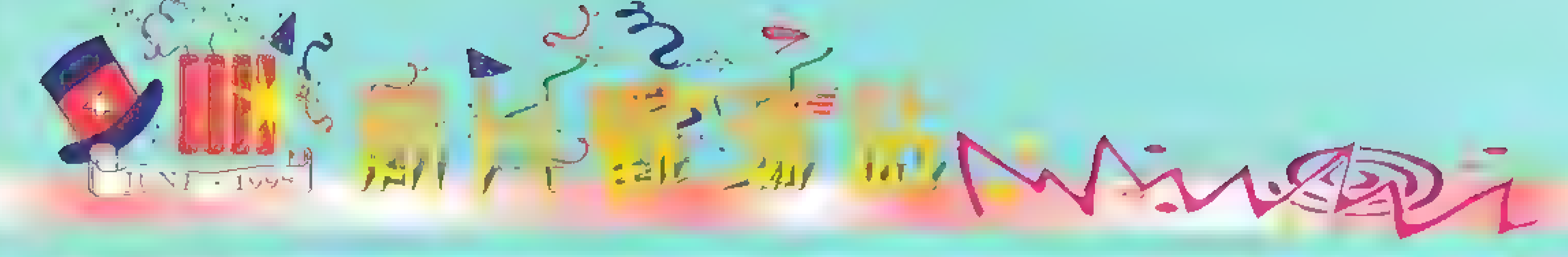
5月中旬	旅人計劃3	WIN95	1200元	憶弘國際
5月中旬	時空戀人	WIN95	720元	富峰群
5月未定	亞特蘭提斯	DOS/WIN95	1080元	第三波
5月未定	教育實習	DOS	760元	歡樂盒
6月下旬	鏡花緣	WIN95	500元	梵太師
6月未定	斷劍2英文版	WIN95	990元	第三波
6月未定	勇者泡泡龍Ⅱ	WIN95	未定	龍愛科技
6月未定	Oflight and darkness 英文版	WIN95	未定	英特衛
7月未定	聖戰千秋英文版	WIN95	未定	力藝資訊
未定	絕命凌殺	WIN95	未定	鼎昌
未定	迷霧之島Ⅱ	WIN95/MAC	未定	憶弘國際
未定	Hi.To.Mi	WIN95	未定	歡樂盒
未定	青梅竹馬	WIN95	未定	正先實業
未定	魔獸外傳	WIN95	未定	松崗電腦
未定	Grim Fandango	WIN95	未定	松崗電腦

★教育（CAI）

5月中旬	咚咚貓新KK音標自然學習法	WIN95	690元	憶弘國際
5月下旬	童言童語	WIN95	590元	彩言
5月下旬	小血球歷險記	WIN95	590元	彩言
未定	邏輯思考之旅	WIN95	未定	憶弘國際
未定	凱帝斯的挑戰	WIN95	1350元	憶弘國際

★策略角色扮演（RSLG）

6月上旬	幻世錄	WIN95	740元	奧汀科技
6月未定	劉備傳	WIN95	未定	智冠科技
8月下旬	古文明霸王傳	WIN95	780元	宇峻科技
未定	聖戰英豪	WIN95	660元	亨和



★ [illegible]				
5 月上旬	無人島物語 R	WIN95	780 元	力藝資訊
5 月上旬	企業大亨	WIN95/NT/OS2	890 元	憶弘國際
5 月中旬	反抗軍	WIN95	未定	松崗電腦
5 月未定	喵喵小站 2 英文版	WIN95	780 元	第三波
5 月未定	狗狗小站 2 英文版	WIN95	780 元	第三波
5 月未定	水滸傳	WIN95	980 元	第三波
5 月未定	工人物語 II 英文版	WIN95	980 元	華義國際
6 月 15 日	異種～破繭而出英文版	WIN95	未定	華義國際
6 月未定	三國志 VI	WIN95	1800 元	第三波
7 月 15 日	眞命天子	WIN95	未定	華義國際
7 月上旬	工業巨人	WIN95	未定	憶弘國際
8 月 5 日	魔法學園	WIN95	未定	華義國際
8 月下旬	大運動會	WIN95	760 元	宇峻奇幻
未定	俏皮小情人	WIN95	未定	第三波
未定	黑暗帝國任務資料片	WIN95	未定	憶弘國際
未定	風色幻想	WIN95	未定	弘煜科技
未定	花仙子夢工廠	WIN95	未定	正先實業
未定	魂之石	WIN95	未定	正先實業
未定	Force Commander	WIN95	未定	松崗電腦
未定	瘋狂醫院 III	WIN95	未定	精訊資訊
未定	美少女夢工場 III	WIN95	未定	精訊資訊
★戰略（WAR）				
5 月上旬	龍霸天下	WIN95	未定	智冠科技
5 月未定	伊甸風暴	DOS/WIN95	780 元	第三波
5 月未定	水滸傳	WIN95	720 元	智冠科技
5 月未定	M.A.X 2 英文版	WIN95	未定	英特衛
5 月未定	Alien Intelligence 英文版	WIN95	未定	英特衛
6 月 15 日	水滸傳	WIN95/NT	未定	旭光資訊
6 月未定	大鯨計劃	WIN95/NT	未定	歐樂影視
7 月上旬	七年戰爭	WIN95	880 元	[illegible]
7 月未定	海龍風暴英文版	WIN95	1080 元	第三波
7 月未定	大戰略 V 地圖集	WIN95	未定	第三波
7 月未定	萬夫莫敵英文版	WIN95	980 元	第三波
8 月未定	沙丘魔堡 2000 英文版	WIN95	1080 元	第三波
未定	天使爭霸	WIN95	未定	歡樂盒
★動作（ACT）				
5 月中旬	恐龍獵人英文版	WIN95	980 元	第三波
5 月中旬	地下裁判團英文版	WIN95	399 元	梵太師
5 月中旬	瘋狂賽機	WIN95	890 元	憶弘國際
5 月未定	海底追擊兩萬哩英文版	WIN95	980 元	第三波
6 月未定	快打旋風 ZERO2 英文版	WIN95	1080 元	第三波
6 月中旬	原罪	WIN95	未定	憶弘國際
6 月中旬	雷神之鎚 II 任務資料片	WIN95	790 元	憶弘國際
5 月未定	劍魂英文版	WIN95	未定	英特衛
6 月未定	世紀房車大賽英文版	WIN95	850 元	第三波
6 月未定	洛克人 X4 英文版	WIN95	1080 元	第三波
6 月未定	Crime Killer 英文版	WIN95	未定	英特衛
7 月未定	東方傳記之鬥戰聖佛	未定	未定	安峻科技
7 月未定	絕對武力英文版	WIN95	1080 元	第三波
7 月未定	地城奇兵英文版	WIN95	1080 元	第三波
7 月未定	Tonic Trouble 英文版	WIN95	未定	第三波
7 月未定	Red Line 英文版	WIN95	未定	第三波
7 月未定	POD 黃金英文版	WIN95	未定	第三波
未定	東京番外地	WIN95	未定	鼎昌
未定	超級房車賽	WIN95	未定	鼎昌
★ [illegible]				
5 月下旬	'98 動感美國職籃英文版	WIN95	880 元	鼎昌
5 月未定	致命快艇英文版	WIN95	未定	英特衛
7 月未定	台灣職棒大聯盟	WIN95	未定	大宇資訊

★

未　　定	F/A-18E CFS	WIN95	未定	憶弘國際
6 月 5 日	空中格鬥王英文版	WIN95	1100 元	華義國際
6 月未定	獨霸星海英文版	WIN95	未定	力藝資訊
7 月 5 日	前線總動員英文版	WIN95	未定	華義國際
7 月未定	M1 坦克雄師英文版	WIN95	未定	第　波
8 月未定	捍衛雄鷹 4.0 英文版	WIN95	未定	第　波
8 月未定	VR 3000 賽車英文版	WIN95	未定	第　波

★射擊（STG）

5 月 5 日	GP 特勤戰警英文版	WIN95	980 元	華義國際
5 月中旬	浩劫餘生	WIN95	890 元	憶弘國際
6 月未定	酷小子英文版	WIN95	未定	力藝資訊
6 月未定	Free Space 英文版	WIN95	未定	英特衛
7 月上旬	終極火力英文版	WIN95	399 元	梵太師
未　　定	終極戰區	WIN95	未定	憶弘國際
未　　定	鋼鐵戰場	DOS/WIN95	720 元	光畫科技

★益智（PZL）

5 月中旬	手談	DOS/WIN95	720 元	晟業資訊
5 月未定	五子棋	WIN95	未定	智冠科技
6 月下旬	魔幻天下	WIN95	未定	光譜資訊
6 月下旬	非常天才	WIN95	未定	正先實業
7 月未定	恰哥與肥佬	WIN95	未定	弘煜科技
未　　定	超級麻將大亨	WIN95	未定	正先實業
未　　定	奧林匹克麻將	WIN95	未定	立體派

發行公司資料表：

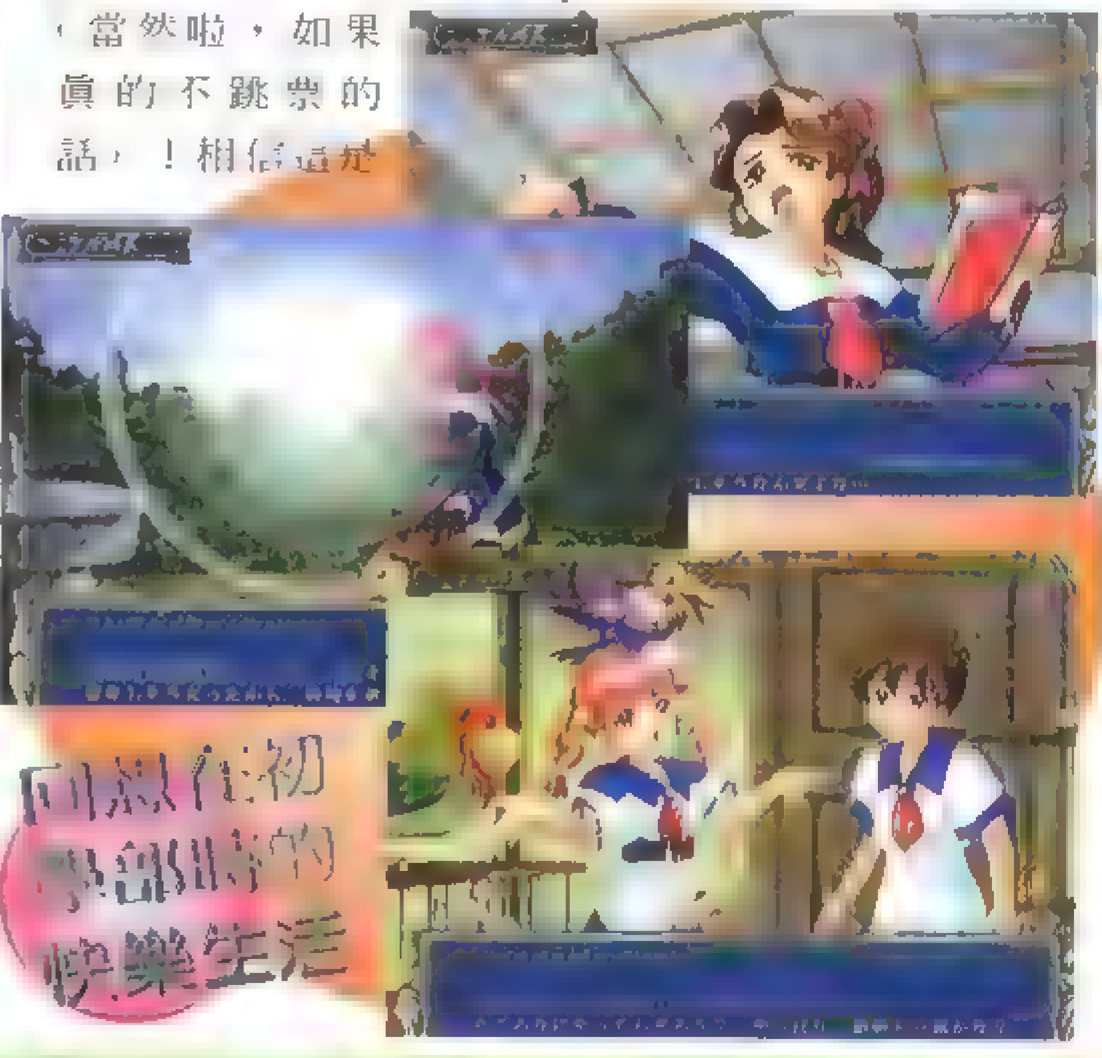
大宇資訊	TEL:(02)2356-0722	FAX:(02)2356-0969	Web:http://www.softstar.com.tw/
美商藝電	TEL:(02)2747-6588	FAX:(02)2747-6312	Web:http://www.ea.com.tw/
憶弘國際	TEL:(02)2218-9808	FAX:(02)2218-9801	Web:http://www.mmi.com.tw/
第三波	TEL:(02)8780-3636	FAX:(02)8780-5656	Web:http://www.acertwp.com.tw/
美商新美	TEL:(02)2706-0660	FAX:(02)2754-8803	Web:http://www.ussummit.com.tw/
松崗電腦	TEL:(02)2704-2762	FAX:(02)2704-4454	Web:http://www.unalis.com.tw/
智冠科技	TEL:080-741009	FAX:(07)815-1992	Web:http://www.soft-world.com.tw/
光譜資訊	TEL:(02)2395-7200	FAX:(02)2395-7201	Web:http://www.ttime.com.tw/
歡樂盒	TEL:(02)2231-6454	FAX:(02)2231-6424	E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw
富峰群	TEL:(02)2232-0033	FAX:(02)2231-2679	E-mail:fullxorp@tpts1.seed.net.tw
泰騰科技	TEL:(02)2918-4601	FAX:(02)2914-9835	E-mail:and9763@ms1.hinet.net
英特衛	TEL:(02)2999-6768	FAX:(02)2999-2195	E-mail:www.interwise.com.tw
彩虹高科技	TEL:(02)2706-3231	FAX:(02)2706-0078	E-mail:rainsoft@ms7.hinet.net
鼎昌實業	TEL:(02)2662-5266	FAX:(02)2662-5263	Web:http://www.worldwise.com.tw
精訊資訊	TEL:(02)2999-6883	FAX:(02)2999-7061	Web:http://www.kingformation.com.tw/
飛拓國際	TEL:(02)2293-9072	FAX:(02)2293-9073	
弘煜科技	TEL:(04)2201-8369	FAX:(04)2202-2557	E-mail:funyours@ms2.hinet.net
梵太師電腦動畫	TEL:(02)2756-5833	FAX:(02)2756-5862	Web:http://www.cdsoft.net/
華義國際	TEL:(02)2581-2672	FAX:(02)2581-5072	Web:http//www.hwaei.com.tw/
微波軟體	TEL:(02)2232-3670	FAX:(02)2232-3671	Web:http//promile.com.tw/
天堂鳥	TEL:(02)8773-5409	FAX:(02)8773-5408	
仕積	TEL:(02)2653-3603	FAX:(02)2653-3605	
全崴資訊	TEL:(02)2875-4932	FAX:(02)2873-0475	
安峻科技	TEL:(02)2965-1782	FAX:(02)2966-9625	
歐樂影視	TEL:(02)2351-3291	FAX:(02)2351-3447	Web:http//www.all-luck.com/
立體派影像科技	TEL:(02)8780-2266	FAX:(02)8780-3370	
鑫盛資訊	TEL:(02)2389-8673	FAX:(02)2389-8674	
旭光資訊	TEL:(02)2914-2497	FAX:(02)2914-2505	Web:http//www.sungraph.com/
捷友資訊	TEL:(02)2648-5858	FAX:(02)2648-4288	Web:http//www.apexsoft.com.tw/
力藝資訊	TEL:(02)2771-2968	FAX:(02)2778-3633	Web:http//www.playtime.com.tw/
富爾特科技	TEL:(02)2912-9215	FAX:(02)2915-5223	Web:http//www.fullertn.com.tw/
正先實業	TEL:(02)2506-0271	FAX:(02)2504-2319	Web:http//www.front.com.tw/
宇峻科技	TEL:(02)2550-3858	FAX:(02)2550-7426	
日商帝技爺如	TEL:(02)2747-2278	FAX:(02)2760-1548	





戀愛物語之魔法學園

大家還記得於去年掀起一陣戀愛旋風的『戀愛物語』嗎？這套由華義國際代理發行中文版的戀愛養成遊戲，不僅人物畫風精美生動、構圖色調鮮明飽和、美侖美奐的場景更是令人心曠神怡，不知擄獲了多少『娜依秀』迷的心哩！而現在要介紹的這款遊戲～戀愛物語之魔法學園（以下稱之爲魔法學園），正是玩家們期待以久的戀愛物語續篇，且偷偷地告訴讀者，根據可靠馬路消息透露，這套遊戲已預定於今年暑假與玩家見面（當然啦，如果真的不跳票的話）！相信這是許多玩家期盼已久的好消息，現在就讓我們一起進入這所魔法學園，體驗一下這個充滿成長、學習、魔法、經驗、友情與愛情的世界吧！



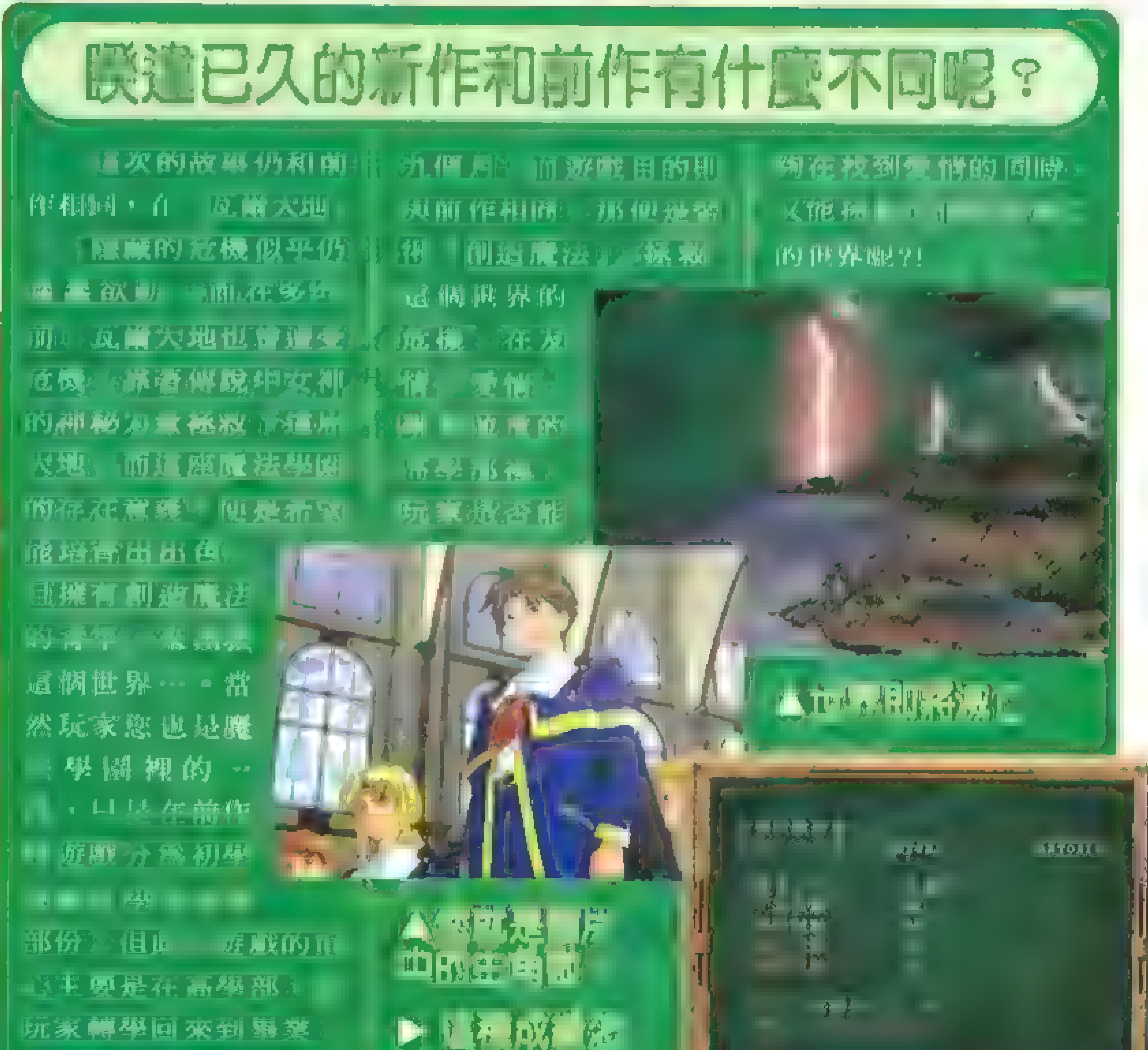
回想在初學部時的快樂生活



遊戲類型／戀愛養成
設計公司／日本富士通
發行公司／華義國際
使用平台／WIN95
發行時間／[illegible]

暌違已久的新作和前作有什麼不同呢？

這次的故事仍和前作相同，在[illegible]瓦爾大地[illegible]隱藏的危機似乎仍[illegible]蠢蠢欲動，而在多年前，瓦爾大地也曾遭受過危機，靠著傳說中女神的神秘力量拯救了這片大地，而這所魔法學園的存在意義，便是希望能培育出出色且擁有創造魔法的青年，來拯救這個世界……。當然玩家您也是魔法學園裡的一員，只是在前作[illegible]遊戲分為初學[illegible]學[illegible]部份，但[illegible]遊戲的重心主要是在高學部，玩家轉學回來到畢業，遊戲時間更縮短為九個月，而遊戲目的則與前作相同，那便是藉著創造魔法來拯救這個世界的危機，在友情、愛情[illegible]的[illegible]玩家是否能夠在找到愛情的同時，又能[illegible]的世界呢?!



▲[illegible]

▶[illegible]成[illegible]









追加的各種項目、事件、代表歌



、情侶魔法選美、

的泳裝事件等，至於遊

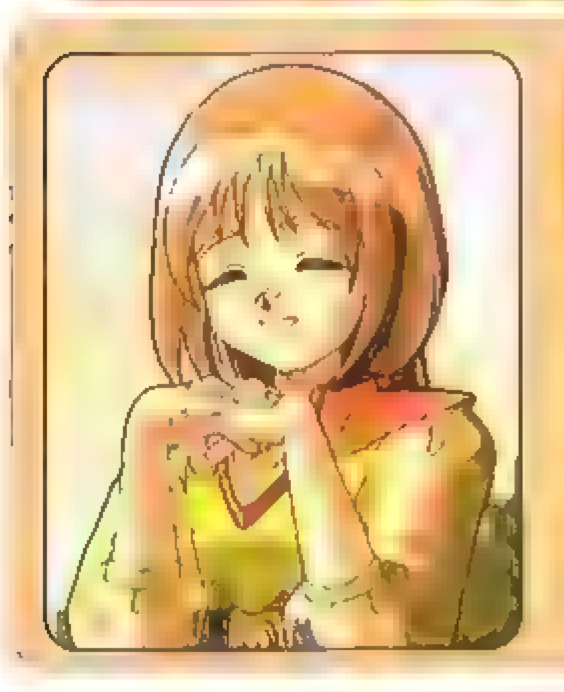
刪，不俤

感。



心吧！

要和誰談戀愛呢？



老是充滿活力的柯，是籃球社所屬的運動萬能少女，除了運動還是運動的她，在考試前去找她的話，還可以和她一起用功呢！



此次遊戲一開始，娜依秀便以完全的女孩身份登場，而且是個頭腦一級棒、隸屬於歷史社、喜歡挖掘化石的女孩呢！而她也是本作的女勇者喔，因為她是拯救整個世界重要的關鍵人物。



夢想成為超級名模～瑪莉雁



一向是吸引人們目光的瑪莉雁，將來的夢想是當個超級模特兒，非常喜歡談戀愛，也喜歡游泳。看起來好像很任性，但是兩人在一起相處時，卻是十分親切、感覺很好的女孩。

[illegible]

屬於文藝社、興趣是讀書的菲爾婷，個性就像看起來的感覺一樣，穩重優雅。

[illegible]



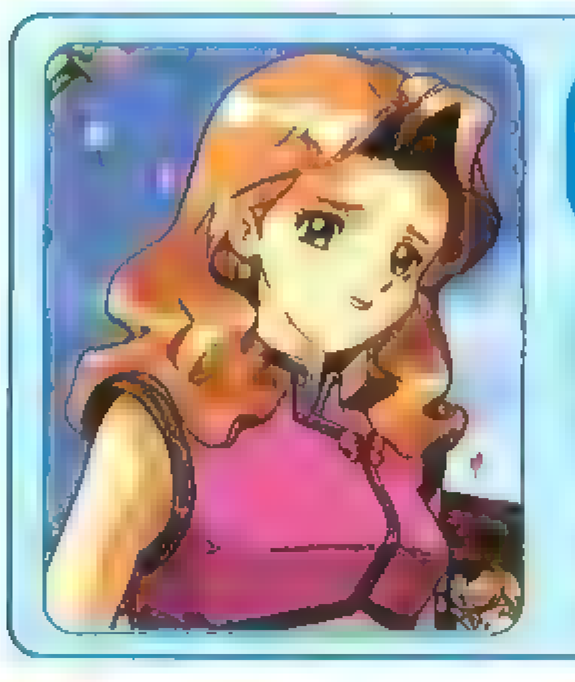
喜歡嚼舌根，而且每個女孩的興趣與個性都瞭若指掌的茱莉茲，並無所屬的社團，有時也會因為探查娜依秀的秘密，而與主角作對喔！

性情怪異孤僻的問題女孩～愛爾絲



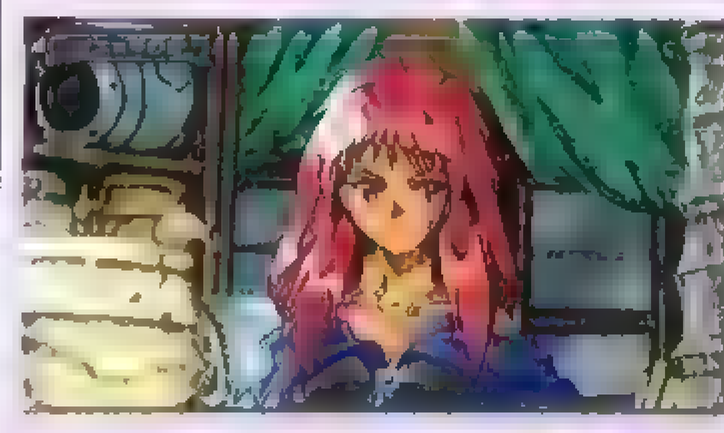
由於小時候並不是十分的幸福，因此造成了她些許性格上的偏差，不過若能好好地聆聽她說話，就會顯得非常高興，所屬社團為田徑社與演劇社。

任性的千金小姐～佳絲蒂



被當成千金小姐般撫育長大的佳絲蒂，從小便養成任性的個性，但她也有認真的另一面，而所屬的社團是網球社與音樂社。

性格剛烈自負的魔法優等生～玲蒂兒



雖然治癒魔法還不太行，但是玲蒂兒的武術魔法卻是無人及的喲，所以啦，對魔法這麼有興趣的她，參加的當然也是魔法社啦！如果魔法考試成績還不錯的話，與玲蒂兒的相性也會提昇喔。

[illegible]



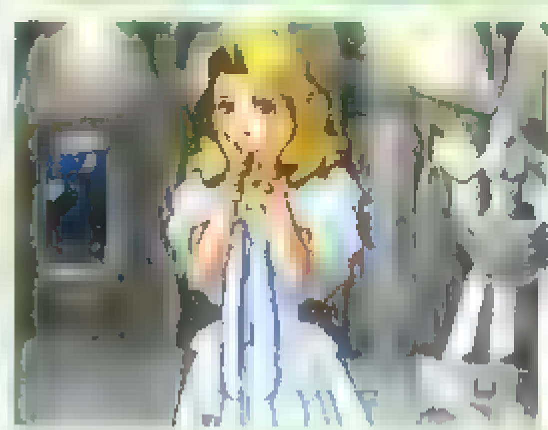
雖然是全學科滿分的才女，但是對於魔法就沒輒了。所屬社團是生物社，且對於自然環境也相當關心。最討厭的事便是嚼人舌根，將來的夢想便是希望能使用治癒魔法

高學部的科學少女～弗羅絲



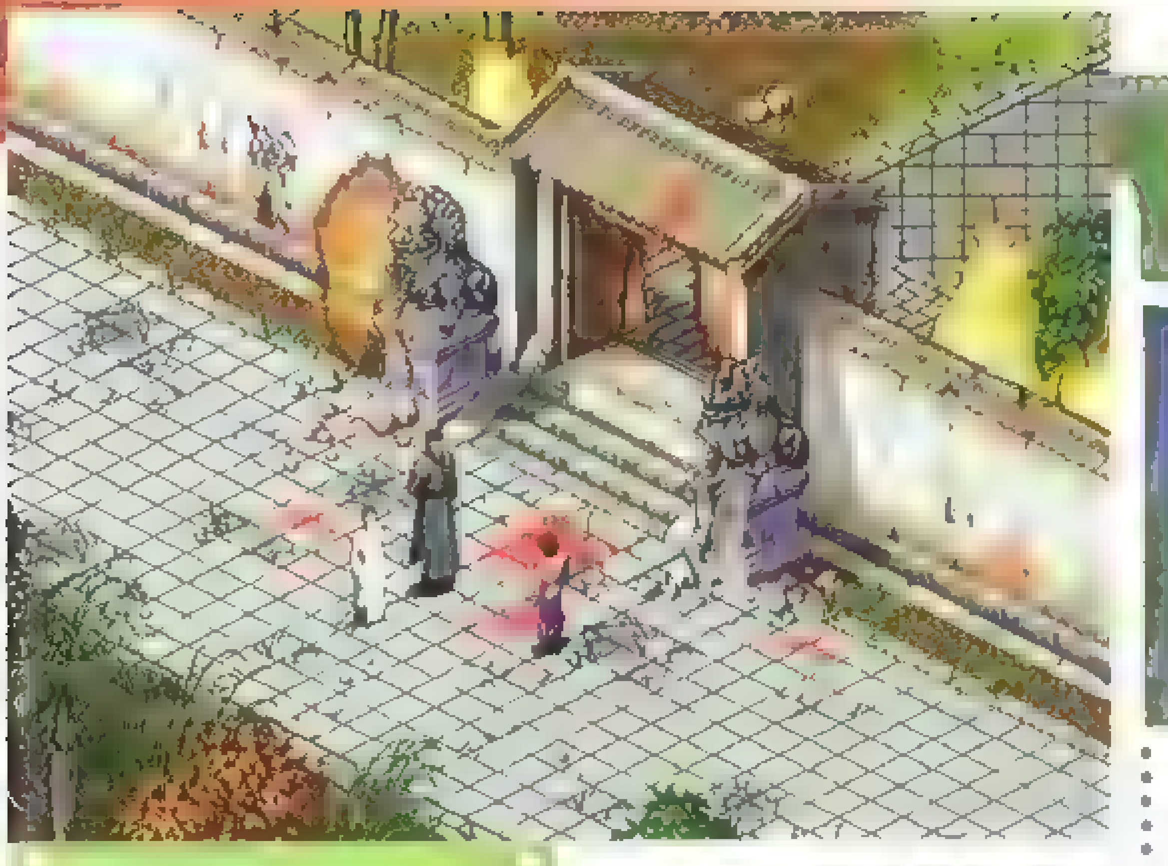
弗羅絲這個科學少女，一直堅信著科學可以解決一切，無論什麼事情，都會以科學來分析，將來的夢想是當一個科學家，每天都在所屬的科學社裡進行各種實驗。

[illegible]



比一般同年級的學生都要來得成熟穩重的鶴蓮，似乎也是個難以捉摸的女孩，善變卻具有藝術氣質的她，興趣是在夜晚眺望月亮與星星，如果在星期天到水族館去，搞不好便能遇到正在觀看魚兒游泳的她呢！











流暢的片頭動畫

玩家將扮演漫畫中這個以復仇爲生命目標的鐵漢～步驚雲，和原作一樣，體驗他從小時候孤苦無依的悲慘生活及長大後經歷的各種苦難。他爲愛背叛師兄、失手打死一生至愛孔慈，並乜叉神獸火麒麟帶給他的身心恐懼與折磨；與楚楚姑娘之間有情有義卻要忍痛分離；而和聶風兩人從互相敵視到惺惺相惜，乃至於必須攜手殺死被權利矇心的師父～雄霸，這些考驗人性而衝擊性極強的橋段和場景都將在遊戲中出現。雖然步驚雲一向獨來獨往，但是隨著劇情的需要，還是會有人加入他的冒險行列，如一開始與無名和劍晨的相遇；和冷胭共闖江湖；之後又和秦霜、聶風、獨孤鳴、釋武尊共同對付雄霸；與楚楚連袂前往拜劍山莊等；最多能有五名人物共同加入隊伍，與步驚雲並肩作戰。由於漫畫劇情與對白龐大，整個劇情雖然在海上殺雄霸那段落幕，但卻有動畫給玩者一個完整的交代。

遊戲以640×480高解析度畫面將漫畫中的鏡頭拉到電腦上，分鏡流暢的片頭動畫帶給玩者極神秘震撼的感覺，而不管是遊戲地圖或是戰鬥畫面，都是以45度角斜向3D立體方式來表現，如巍峨壯觀的天下會、謎樣的凌雲窟、氣派的拜劍山莊等都如漫畫一樣。各大場景中還會分出許多小場景，如天下會中的天下第一樓、飛雲堂、望霜樓、湖心小築等；其它場景即使漫畫中沒描述的也都依照實景畫出，包括大廳、餐廳、花園廚房等。

攻擊全體的招式
步驚雲發功了！

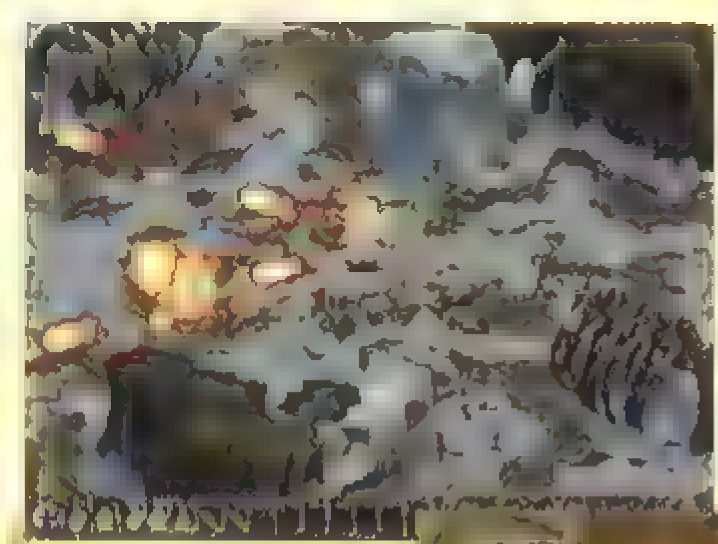
人物圖像的描繪也一改人頭扮像，有了半身的造型與手的動作，隨著劇情時間延續還將有不同圖像出現，如步驚雲有小時候、長大後的造型、換了麒麟臂之後又有另一種不同的面貌；聶風也有獨眼前後的造型等。步驚雲一開始會有最基本的霍家劍法，之後當然可學到不同的武功，如排雲掌、劍21等，而加入的伙伴們也有自己的武功招式，如聶風的風神腿、傲寒六訣；無名的莫名劍法；秦霜的天霜拳等，每個武功招式還將配上獨特的小型動畫。敵人方面，漫畫中有名的大魔頭也都將一一現身，有雄霸、劍聖、斷浪、大池十二煞等。各類神兵利器也將一一現世，如斷浪的傳家之劍～火麟劍、聶風的雪飲刀、無名的英雄劍、無雙城之寶無雙劍等，而玩家您更可手握一柄空前絕後的『絕世好劍』與眾人決一生死呢！

發行公司／智冠科技
使用平台／PC
發行時間／7月
硬體需求
●機種 486以上
●記憶體 未定
●音效 未定



大法師

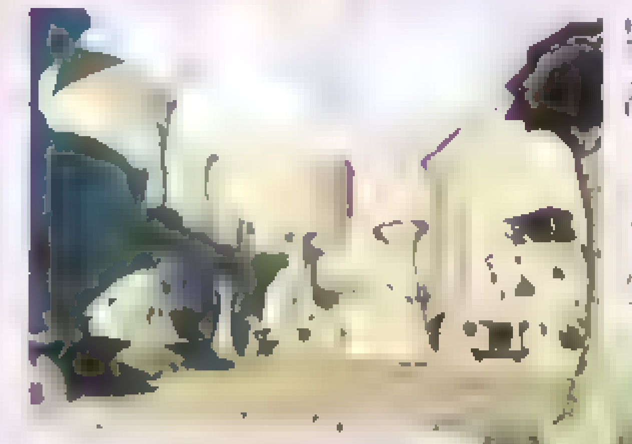
還記得前年的遊戲大作『DIABLO』嗎？相信玩過它的朋友們，至今應仍難以忘懷它那華麗的場景及網路多人遊戲的方式吧！它的推出興起了一股網路遊戲風，全世界玩家莫不瘋狂於這股熱潮之中，又加上『Ultima Online』的推出，這一神來之筆，便是將網路遊戲發展到最高境界，果不其然有著『立足網路，見點世界，喔，不不不…應該是放眼世界』的決心啊！



遊戲進行中畫面

正當國內玩家們忙著在這一場網路大戰打滾時，不知道是否有人注意到一款由Pole Soft出品的『大法師』，即將在市場上掀起一陣前所未有的震撼風暴。由國人自製的線上即時動作角色扮演遊戲『大法師』，算是首創國內網路遊戲推展之先驅，因為『大法師』除了本身支援多人連線對戰的功能之外，Pole Soft也為此遊戲增設了一部高速資料交換網路伺服器，使玩家能夠在享受遊戲的刺激之餘，也能夠感受到

什麼!?不會上網對戰?落伍啦!



如果你嚮往的網路遊戲是那種並肩作戰的合作遊戲方式；如果你因為語言隔閡，而未能夠和大家一起享受『Diablo』所帶來的樂趣；如果你因為受不了網路塞車，而使得生活中少了那麼一點刺激，那你應該試試這款即將出世的線上即時角色扮演遊戲～『大法師』，這是完全由國人自製的3D動作RPG遊戲，畫面、特效都有其獨到之處；而且最吸引人的地方，就是它提供了與暗黑破壞神一樣的多人遊戲介面和網路伺服器，使你不僅能夠品嚐單人奮鬥的榮耀，也可以分享多人合作的默契，或許…你會覺得上網挑戰其他玩家也是不錯的選擇。

拿到遊戲，將它安裝妥當後，第一件事當然是觀賞炫麗的片頭，享受華麗的聲光效果，感受遊戲帶給你的氣氛，感動得忍不住掉下眼淚，然後才進入遊戲展開艱苦又愉快的遊戲旅途吧。但在進行緊張

遊戲類型／即時角色扮演
設計公司／傳羽資訊
發行公司／傳羽資訊
使用平台／WIN95
發行時間／[illegible]
(WIN95相容卡)
◎模式／SV
◎操作／K/M



不受網路塞車影響的順暢快感。

玩過「DIABLO」或是「Ultima online」的玩家都知道，其遊戲內容吸引人固然不在話下，否則也不會有人拼老命地要搶第一手的光碟。但是，俗話說：

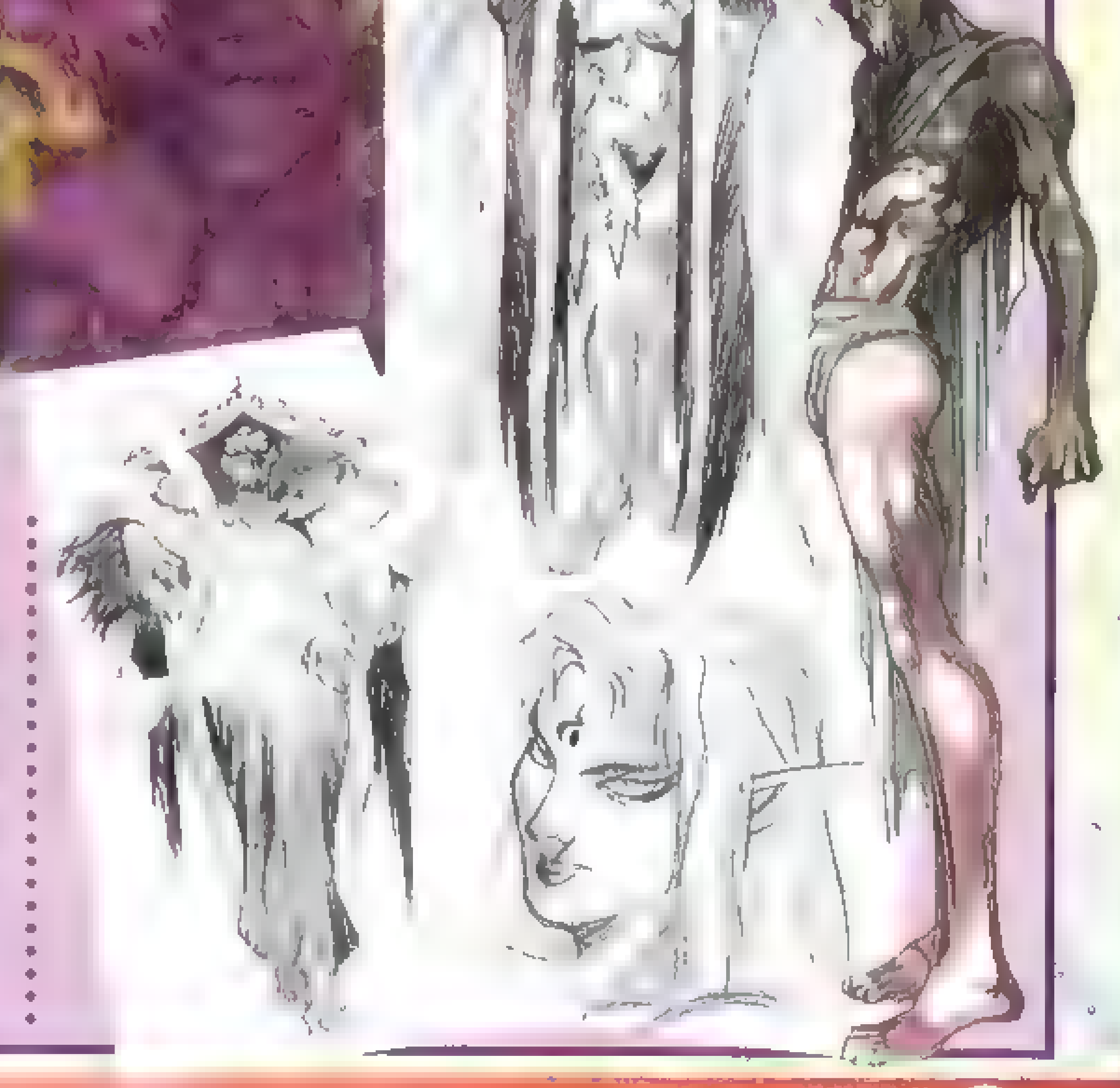
聊天室畫面

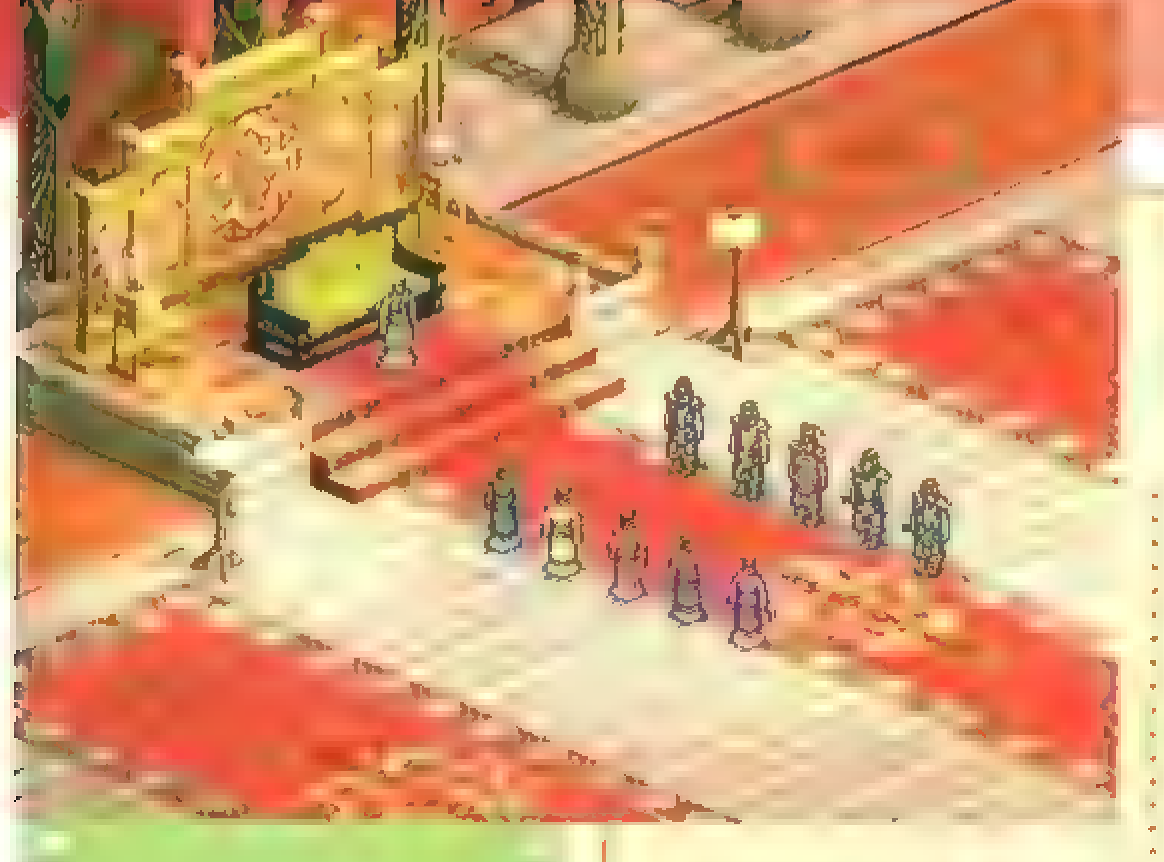
有一好就沒二好，在享受華麗的聲光效果之餘，遊戲本身有一個惱人的缺憾，就是已折磨人多年了的網路塞車問題！也許是我們身處於亞美麗的福爾摩沙，海海的片，讓一向多了……幾乎忘了己的存在？以致於想要好好發揮我們國人精深的『Chinese konfu』，都是一種奢望。有時當你正準備施展如來神掌第十式～萬佛朝宗對付難纏的怪物（或許是玩家）時，卻偏偏遇到人塞中，遊戲中的英雄馬上走火人魔、全身僵硬，反而令怪物發起「剿匪行動」的好時機，你的人物輕則「鼻青擦血」，重則「吐血身亡」，而坐在螢幕前的你也叫……了，這樣的結果相信是不少人慘痛的經驗吧？此時除了嘆道：『時也，運也，命也，非我所不能也～～』又能如何呢？



替主角們換上酷酷的勁裝與配備吧！

刺激、詭異懸疑單人任務的同時，我們要提醒你，遊戲中有提供一項重要的功能～多人連線。這選項或許可以改變你的一生唷！不信的話你就將它按下去，接著你將會看到一個不常沒見過的畫面，咦？好多人的名字喔，咦？他們都在講話耶！真好玩，趕快看看他們在說什麼，咦？為什麼他們正在說我不知道的東西、密技、裝備呀！趕快問問他們！…這樣的玩法相信你也很嚮往吧？這次在遊戲選項方面，我們不僅擁有基本的聊天室功能而且還繼續在開發新的介面，以使玩家享受另一番新鮮的滋味，例如：開放申請公會專用頻道，非會員不得進入、遊戲人數增加至8人一起同樂、設立特別競技場，使玩家們有一較高低的場所，並為得勝者設置排行榜，讓你走起路來都有風！還有…嘿嘿，其他的秘密就等玩家慢慢發掘了。





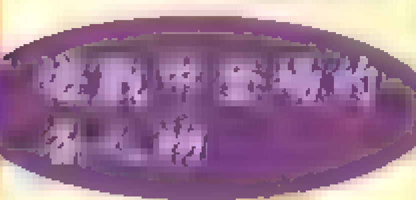
劉備傳

英雄不怕出身低 他日名揚震天地

天生異相的劉備身長八尺，兩耳垂肩，雙手過膝，而且目能自顧其耳；他從小就不喜歡讀書，但胸懷大志，專好結交天下豪傑，雖然他是中山靖王劉勝之後，漢景帝閣下玄孫，但是卻流落在小村落，並以賣草鞋、織草蓆爲生。在黃巾賊亂起，各地行榜招募義兵至劉備所住之地時，他毅然加入義軍的行列，並決定要以有生之年在這個亂世好好有一番作爲，此時他已經二十八歲了，雖然天時、地利都不能掌握，但老天爺卻沒有虧待他，劉備以超人氣和一代梟雄曹操、江東之虎孫權分別鼎立於三國時期，也開創了歷史上前所未有的新局面。



您想知道屬地最小、兵力最弱、起步最晚的劉備，在面對接踵而來的難題與困境時所痛下的決策嗎？如果今天讓你來扮演這個角色，你會比他更優柔寡斷，還是明快果決呢？



復興漢室不遺餘力 打倒敵人終身使命

遊戲中有步軍、騎軍、弓軍、弓騎軍、攻城軍、糧補軍及最特殊的文謀軍、水師軍等八種，每一種軍種的等級都有三種，如步軍系有輕步軍、重步軍、鎧甲步軍三級，要往上昇級，該將軍有相當的戰歷（同經驗值）、所佔領的城中有相對的礦產（如天金）、該城的科技值到達某一數值等屬性值的配合。戰鬥時軍隊共分爲13種陣型，有衝鋒陣、魚麗陣、鶴翼陣、雁行陣、箕蠍陣、[illegible]字陣、虎尾陣、[illegible]鋒陣、長蛇陣、水護陣、水龍陣、圓形陣、八卦陣等，以劇情式戰鬥爲主，除了攻打敵城時，敵方會埋伏在野地中偷襲行軍中的我方，其他是沒有踩地雷式戰鬥的。玩者平時便可執行的君令指令有結盟、解盟、進貢、賞賜、施惠、重編等，還有最重要的徵兵、運補等工作。玩者還要應付在不同月份都會發生的天災，有水災、旱災、蝗災、瘟疫、大地震等。





硬體需求
- 機種
- 記憶體
- 音效
- 模式
- 操作

遊戲自由多變化 再創三國新氣象

遊戲以完全自由化的三國劇情走向及多變化的戰略策略運用，翻新國人對三國遊戲的刻板印象，並以身為劉備此人在斯情斯景下所會做的各種決定，來創造獨特的遊戲性與考驗玩者在面臨狀況發生時的應變能力。市面上三國角色扮演遊戲的劇情任務、關卡安排都是固定的，玩者只能照著既定劇情走，敵我智慧與各種情況都是預先算好的，就算玩者有比當時狀況更好更妙的攻略方法，也無法施展。但在這裡，除了可以親自體會幾場不能免的戰役歷程及三國時期最有趣的智計權謀，玩者還有機會參與更多有關於城池生產、部隊管理、作戰計劃、內政等工作；甚至連敵方也在玩者從事各種軍隊成長、南征北討的活動時，也能夠自動進行他們的建設甚至攻防工作。

此外個人能力的表現、技法修行、找尋重要物品、鍛鍊絕招、軍種提昇及陣型修煉等事，都等著玩者你這位主公親力親為。從黃巾之亂、董卓之亂、亂世梟雄、官渡之戰、赤壁之戰到三國鼎立，玩者必須經歷六個重要的時期，除了可自行調校困難度，還可開啟遊戲進行是否符合史實的功能，當符合史實成立時，其血親或者結盟兄弟是不可能互相攻打的。而玩者為劉備所做的抉擇也將影響整個情勢，例如當陶謙讓徐州、下邳城予劉備時，劉備若接受，則陶謙死後，曹操對劉備的敵對值將升為100；若您違背歷史選擇不接受，陶謙死後，城則讓予孫乾，而曹操對劉備的敵對值則不到100；另一個例子是當劉備屬城與孫權相鄰而諸葛亮屬於劉備時，劉備如果聽諸葛亮的話與孫權結為同盟，劉備所在之城預備兵則加10000，反之則無…等。


裝備畫面



如果要發展出對戰鬥前途有幫助的軍隊等級，就必須要佔領某些重要的城池，以城池中特殊的礦產，生產出更高級的兵種。當玩者佔領一座城池後，就必須開始城池的生產運作，城中有一些功能建築，包括可以實行君令指令的宮殿、賣丹藥的道具店、武器店及恢復傷兵、補充兵士、恢復體力的兵宿店，其中還有糧店，將會依城池地處南北的地形差異，北方一收、南方兩收，在不同月份釋出糧草。敵方攻打我城時，該城最多可選擇五位參加戰鬥的將軍。而戰鬥中的兵力消減是以合乎邏輯的情況來計算的，戰鬥時除單挑，還加入文官謀士的「鬥陣」，所以不只強武者可以一敵萬，高智力者也有此功能。特殊重要的人物都有絕招，除了自身具備，某些絕招是要經過左慈、南華仙等高人的指點才可練出。

地形對戰鬥中的影響頗大，玩家可自行從陸路攻擊，也可走水路方向攻擊，陸路上可以走馬，而進入水域時則可以行船，而且在沿著長江或黃河航行時，還可以於渡口上岸攻擊沿岸城市。

卡兹之翼

進入充滿夢想的神秘世界

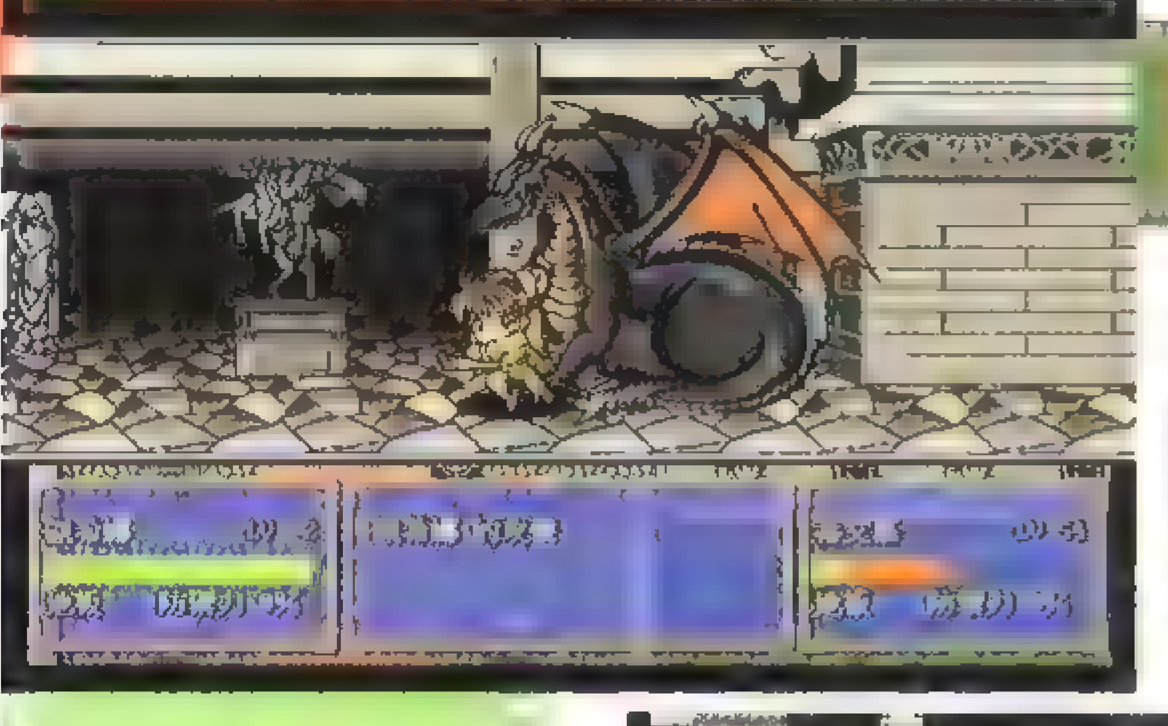
[illegible] 久盛名已久 [illegible] 使我們的心 [illegible] 滿足 [illegible] 繼而變得豐盛 [illegible] 自我們呱呱墜地 [illegible] 開始Forms所 [illegible] 另一世界 [illegible] 那個充滿夢 [illegible] 的世界之中。但是，[illegible] 同時開始 [illegible]

[illegible] 擁有 [illegible] 都已成 [illegible]

這個信念，只要大家 [illegible] 我們真 [illegible] 創造出另一個你我所祈盼的世界。如果 [illegible] 能夠稱為 [illegible] 都一 [illegible] 之翼」的故事，遨遊於沈睡已久的心靈世界？













相信各位玩家對TGL的「Farland Story」系列遊戲都十分熟悉，這套「毀滅天鏡」是該系列遊戲的第五集。由PC98移植而來的「毀滅天鏡」，延續了「古大陸物語」的優良傳統，不僅擁有造型可愛的圖形、容易操作的介面，還有CD音軌的動人音樂喔！

「毀滅天鏡」的遊戲主角是凱希娜，她可是塞爾帝斯國的大公主，玩家們若以為她只是一個女流之輩，那他就太小看她了，她可是一位熟習戰技和恢復魔法的女勇者呢！至於男主角嘛！為了要配合公主的身份，當然也要找一位王子來配對囉！沒錯！他就是堂堂魯拉凡國的王子～歐爾王子，凱希娜的未婚夫。

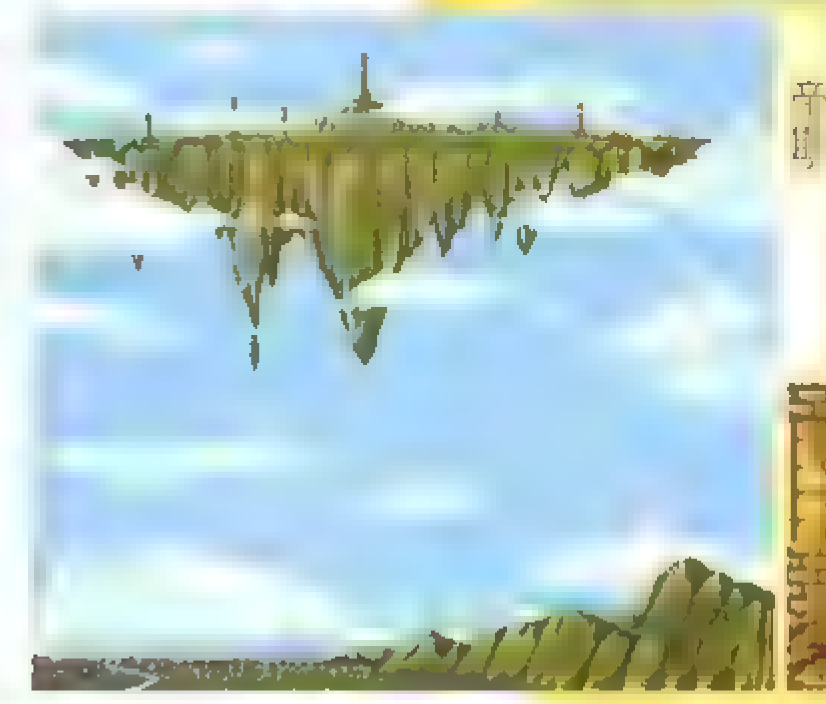
話說多年前，究極兵器「白銀之翼」在人間橫行，造成大量的傷亡，隨著時光的流逝，那一段傷痛漸漸被人淡忘……多年後，戰事再起，地上之國魯拉凡和空中之國塞爾帝斯進行著悽慘無比的戰爭，然而塞爾帝斯國的究極兵器「白銀之翼」被一種叫『大地之絆』的通道封鎖住，而無法使用「白銀之翼」的塞爾帝斯國，便因而無法取得絕對性的勝利。不久兩國宣佈停戰了，為了要維持友好的關係，決定讓公主和王子結婚，而拒絕政治婚姻的凱希娜想在婚禮當天逃婚，湊巧伯爵克爾塔在當天發動軍事政變…。至於接下來的劇情，暫且賣個關子就等玩家進入遊戲中，自行體會囉！

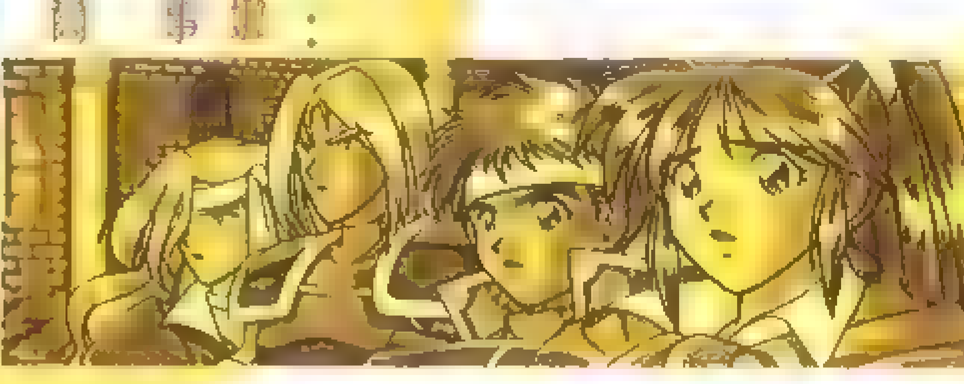


女勇者凱希娜

發生了什麼事呢～





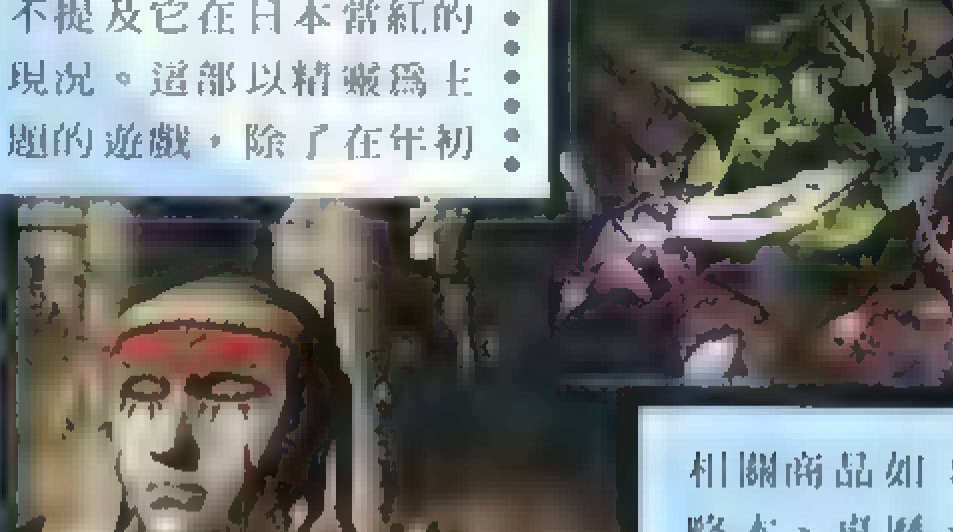




Vantage Master

Vantage Master中文版即將誕生！

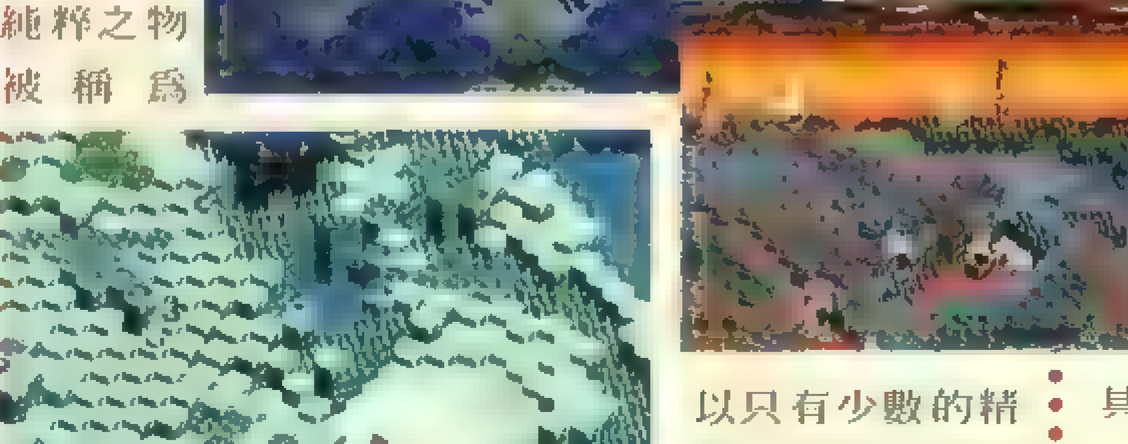
說到Vantage Master，就不能不提及它在日本當紅的現況。這部以精靈為主題的遊戲，除了在年初得到了日本全國銷售排行第一名（Login雜誌四月號），Login等雜誌更為其舉辦全國連續對戰賽，同時，以遊戲故事為架構的小說也正在網站上強力連載中（可惜目前只有日文！），其他相關商品如：攻略本、桌佈、螢幕保護程式等，種類之多更不在話下，難怪Vantage Master堪稱是Falcom公司今年的主力遊戲之一。



熟悉日本遊戲的台灣玩家對這套遊戲也不陌生，國內雜誌也曾報導過，相信國內玩家也萬分期待其中文版的發行。有鑑於國內玩家玩起日系遊戲時，常常因為語言隔閡而總有一種隔靴搔癢的缺憾，「協和國際多媒體」在爭取到代理權後，即將發行Vantage Master完全中文版，以滿足玩家們的引頸企望！

召喚心中的精靈，發揮潛藏的魔力

就像少數精彩的遊戲一樣，Vantage Master的遊戲背後也有個豐富的故事劇情：世界萬物都是由天、地、水、火所構成，不過有些東西卻是由單一的要素所組成的，這些純粹之物被稱為「精靈」。精靈中有天、地、水、火四種屬性，他們沒有自己的意志，完全受控於召喚他們的人，也就是「精靈主」。原本供召喚之用的道具極難取得，並且需要集中精神，所以只有少數的精靈主能夠召喚精靈，但是因為某些偶然創造出來的道具，及複製的技術發達，使得召喚的技術也因而發達，精靈從此充斥了世界。正當世界需要重組時，精靈主們卻各懷其志，有的追求夢想、有的與正義為敵。玩家必須扮演精靈主的角色與其他精靈主對抗，不只要充分把握精靈的屬性，還得巧妙運用戰略攻佔地盤，在世界各地尋找可召喚沈睡中精靈的道具，而一步一步地深入Vantage Master的魔力世界。



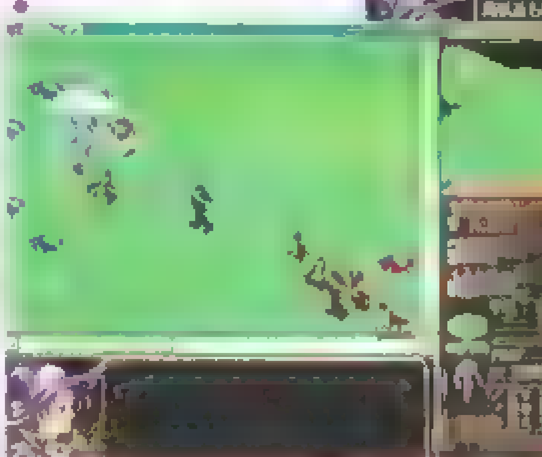
遊戲類型／模擬角色扮演
設計公司／日本Falcom
發行公司／協和國際
使用平台／WIN95
發行時間／七月上旬

硬體需求
◎機種：486DX2-66以上
記憶體：16MB
音效：S（WIN95相容卡）
模式：SV
操作：M

三種模式 可依需求自由設定

遊戲共分成一般、進階、自由戰鬥三種模式設定；玩家可依自己的需求，接受不同的挑戰。在一般模式中，玩家無法自己選擇精靈主，反而要先通過類似心理測驗的問答，由電腦設定最符合個性的精靈主；在有限的道具下、限定的場景中，展開召喚精靈的心智之戰。隨著闖關的次數增加，精靈主的等級也會隨之升高，召喚精靈的道具也會增加，如此將可加強往後過關的實力。而在「進階模式」、「自由戰鬥」中，有的強調角色扮演，有的強調單純對決，有的可以挑戰遊戲的極限，沒有既定的攻防程式，也排除所有偶然的可能性，提供玩家在既定設定之外的另一種期待。想要一步登天的玩家可以從這裡開始，當然一開始就要挑戰幾乎不可能的任務，需要相當程度的覺悟。不過，魔女梅爾雷特會一直在旁提供戰略運用的建議

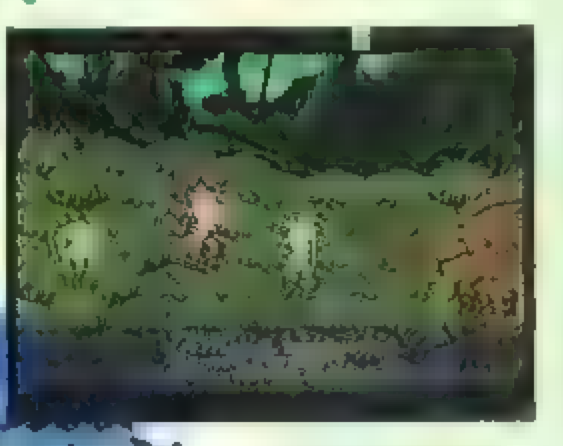


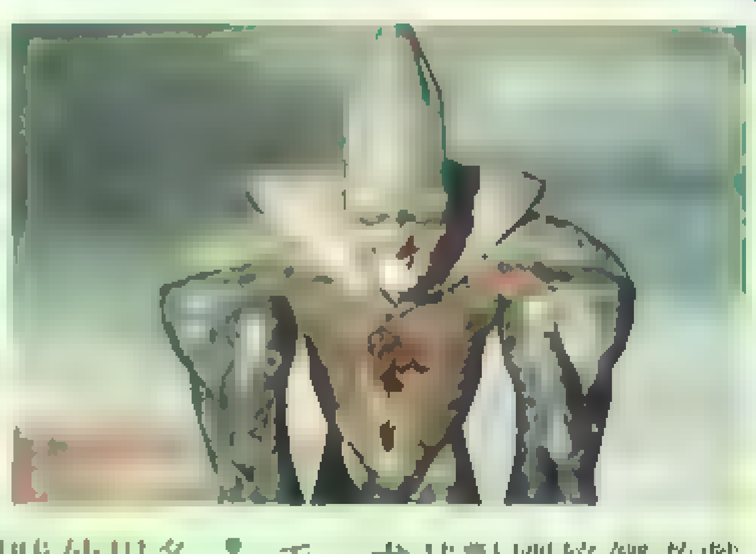


容易掌握 上手的玩法

遊戲的玩法很容易上手，只要玩家所扮演的精靈主，能夠清楚掌握精靈的屬性，適時驅使精靈佔領魔晶石即可。魔晶石是生命（HP）及魔法（MP）力量的來源，將敵方精靈主的生命值（HP）減至0，就算闖關成功。精靈主除了要清楚精靈的基本屬性外，隨著不同的地形效果、時間所造成的明暗變化，也都影響著精靈的強弱，這正是玩家需要靈活運用戰略的地方

在遊戲介面方面，玩家在進入遊戲之前會先被一段精緻奇幻的動畫所吸引，一道通往Vantage Master世界的入門將緩緩敞開。接著在通過有如塔羅牌畫面的心理測驗後，開始選擇場景進行戰鬥。場景有森林、孤島、地底宮殿、沙漠等，全是Falcom最拿手的舞台設定。遊戲過程中，玩家會同時使用多種視窗，如：戰鬥、全場景、訊息、輔助訊息等，以便即時了解戰鬥狀況。每闖一關之後，紫魔女梅爾雷特會帶領玩家穿過一場動人的動畫再進行下一關挑戰。而在聲音方面，Vantage Master創造了一種獨特的RPG音樂，及不會影響遊戲進行的背景音樂，Falcom充滿自信地邀請玩家們一定要用自己的耳朵確認一下。





Vantage Master的遊戲方式和傳統TV Game很接近，玩家很容易上手。尤其對剛接觸遊戲的人來說，兼顧了入門遊戲的親和力及該有的遊戲趣味。結合電腦功能後，還能作無法預測的變化，玩家必須不斷在戰略上下工夫，才有可能過關；即時戰略的運用，更不斷挑戰玩家的智慧與耐力的極限。場景多變，故事充滿想像空間，再加上可配合玩家性向進行戰略的有趣玩法，豐富了遊戲的可能性，也加深了玩家的參與感，對少年玩家來說，真是極合胃口！





光闇紀事

莫古大地原本是由一群魔法師與當地居民共同和平地相處著，直到天神降臨在這塊大地上，開始教導當地居民一種新的信仰，漸漸地，居民們開始厭惡魔法師們，天神甚至傳授驅魔大法給當地的居民，於是魔法師悲慘的命運就此展開…。

史塞拉是莫古大地上最偉大的魔法師，他告訴大家是該反擊的時候了。每一位魔法師都贊成他的論點，並且積極地進行著反擊當地居民的工作。不幸的是當地居民並沒有因為魔法師的反擊而停止迫害行動，相反的，他們的行為變的更加殘暴，甚至將一些魔法師私下用火燒死。史塞拉大法師於是提出談判的要求，居民在天神的授意下答應了與魔法師的談判。但，天眞的魔法師們始料未及的事發生了，居民們將史塞拉大法師抓住，接著對他施展驅魔大法，將史塞拉變成了一具骷髏，並且將他的靈魂冰封在死亡沙漠內…。五十年後，史塞拉滿身泥濘的從地底下爬出，他決定要向這些曾經殘害過魔法師的莫古居民們報復…

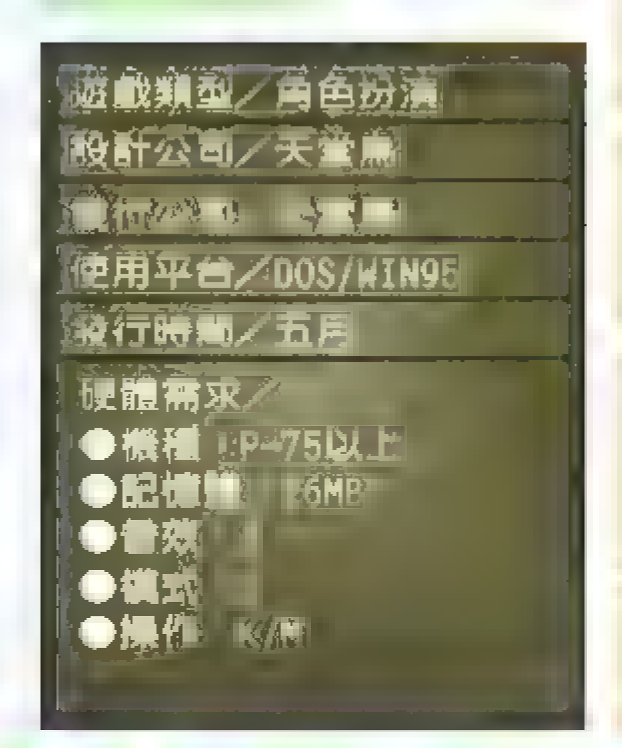


同步攻擊的戰鬥模式

遊戲場景的繪製屬於歐美卡通式風格，每一個地方都有自己的「味道」。每一位路人也都有自己特殊的行走方式，對白幽默中不失嚴肅。在戰鬥方式上，光闇紀事的製作小組大膽採用『同步攻擊』的模式，擺脫了傳統回合制單調戰鬥。玩家在進入戰鬥時，可以一次將指令下達完畢，然後便見到眾主角們一起衝出去對著敵人又砍又踢的，當然敵人也會用同等的方式來回敬。戰鬥場景長達兩個螢幕，登場的怪獸多達百餘隻，玩家可以盡興地欣賞每一隻怪獸不同的奔跑及攻擊方式。

遊戲中玩家除了背負著與生俱來的冤仇外，還得努力解救同伴，最後找到當初那個陷害自己的頭號敵人天神，完成任務的方式將不再是不停的練功、升級，必須運用邏輯思考能力，尋找各種有用物品，將之組合成過關的寶物才行，遊戲中總共有一百多個事件、謎題等著玩家去解決。





遊戲類型／角色扮演
設計公司／天堂鳥
[illegible]
使用平台／DOS/WIN95
發行時間／五月
硬體需求／
●機種 P-75以上
●記憶體 16MB
●音效
●模式
●操作 K/M





戰神紀事

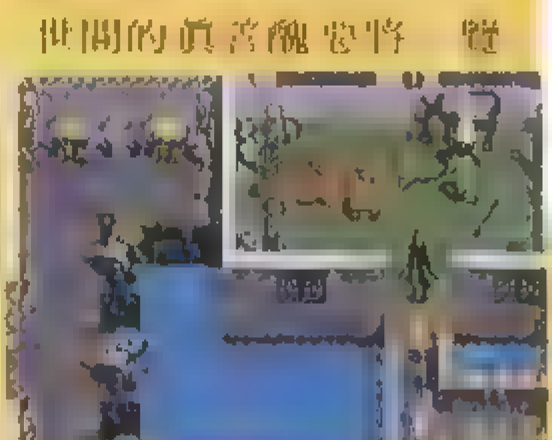
中國武俠式RPG





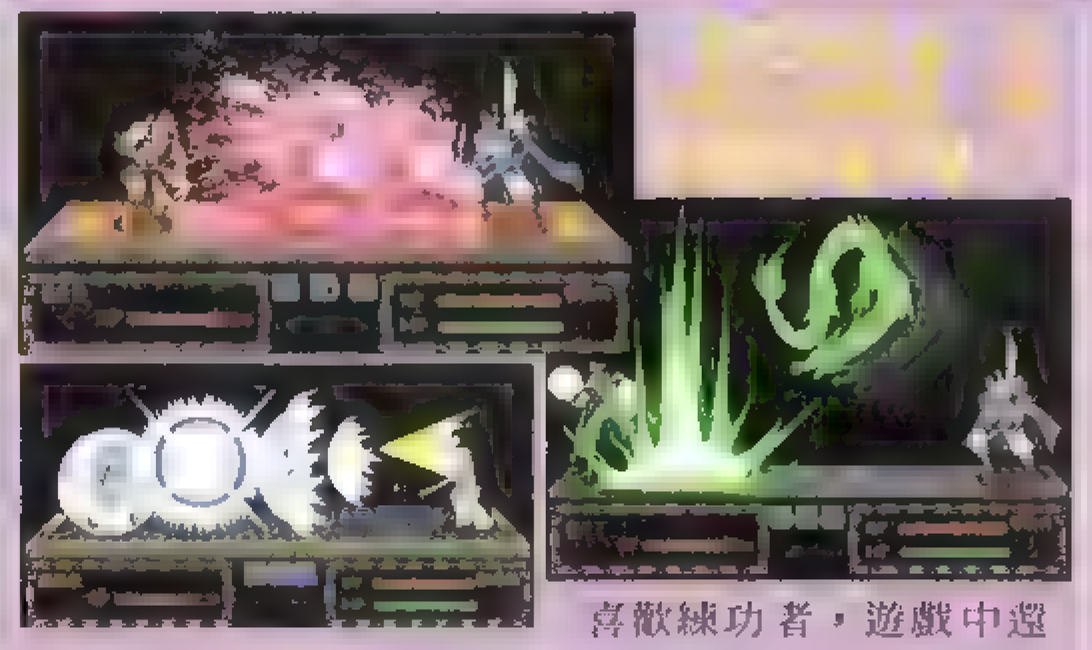

明末清初，政府朝政已在風雨中搖搖欲墜，加上內亂外患，武林中的邪惡勢力更是乘風作浪，整個社會動蕩不安、民不聊生，百姓們過著辛酸但卻也莫可奈何的生活，為了滿足自己的私欲、殺戮的快感，侵略、陰謀、霸占、戰爭…，所有醜惡的東西隨之而來。而戰爭卻只是一種撕裂人心的痛，阻止這場戰爭吧！讓世界充滿和平、讓世界充滿愛，化解人間的愁恨，因為你～就是戰神！

遊戲劇情引人入勝、情節扣人心弦、詳實的時代背景、豐富多采的人物個性、刀光劍影的武林恩怨，還有大篇幅人間美麗戀情的描寫，投入這個遊戲，人世間的真善醜惡將一覽無遺，相信會令你感動萬分！特別是遊戲中感人肺腑的對話、至深至真的愛情故事，把古代的兒女情仇刻劃得絲絲入扣，當國恨家仇與個人情感交織在一起時，江山與美人，你又將如何選擇呢？





大江南北任您遨遊



遊戲中寫實的地圖，從南方到北方、從晴風朗朗到白雪飄飄，細致刻劃出兩種截然不同、涇渭分明卻一樣迷人的中國江土；針對不喜歡練功者，遊戲中還專門設計了三把寶劍，配上它就可以戰無不勝！當然這三把寶劍可不是這麼容易就可以拿到手的喔！需要您動動腦筋，找出那不易覺察的線索好好地去想想啦！

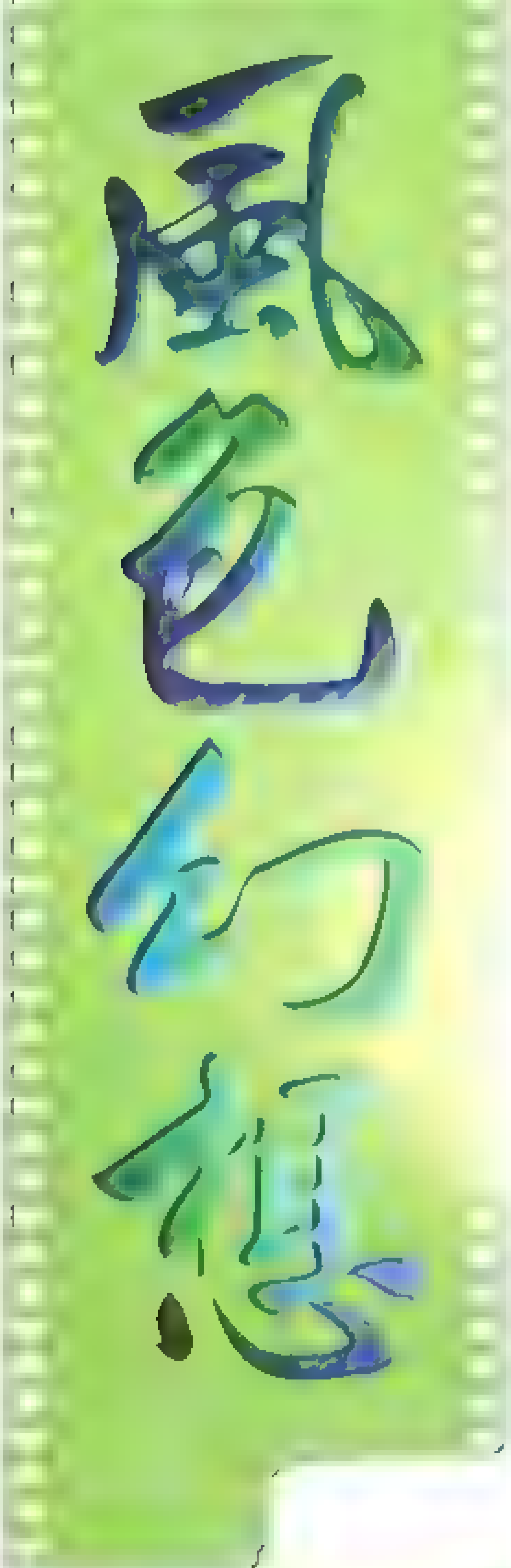
更精彩的是，將有幾十首美妙動人的背景樂曲以及逼真的音效與遊戲環環相扣，配樂與場景的貼切配合，淋漓盡致地展現了戰場的緊張氣氛、愛戀的柔柔綿綿，甚至還有悲傷的情歌哦！至於戰鬥方式是採用回合制，以踩地雷的方式來遭遇敵人，在每一回合戰鬥勝利後，人物的武功將會日益精進，令人高興的是金錢也會隨之滾滾而來喔！



遊戲類型／角色扮演
[illegible]
發行公司／天堂鳥
使用平台／DOS/WIN95
發行時間／五月
硬體需求／
● 機種：P-75以上
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● 操作：K/M



故事源起…



遠古時代，由『神族的最後末裔』所建立，在風與火所守護下的天空之島～神之國內，為了擺脫命運上女神所賜與的『宿命』，以禁忌的力量開始了與女神之間的戰爭。這場罪與罰的戰爭，幾乎完全地將人類文明毀滅殆盡；而最後，在後世所謂的『天泣之劫』這一天，人們終於打倒了掌管人類所有命運的女神，開創了現今完全屬於自己的時代。但，失去了神所守護的大地，人們真能得到「完整」的幸福嗎？？

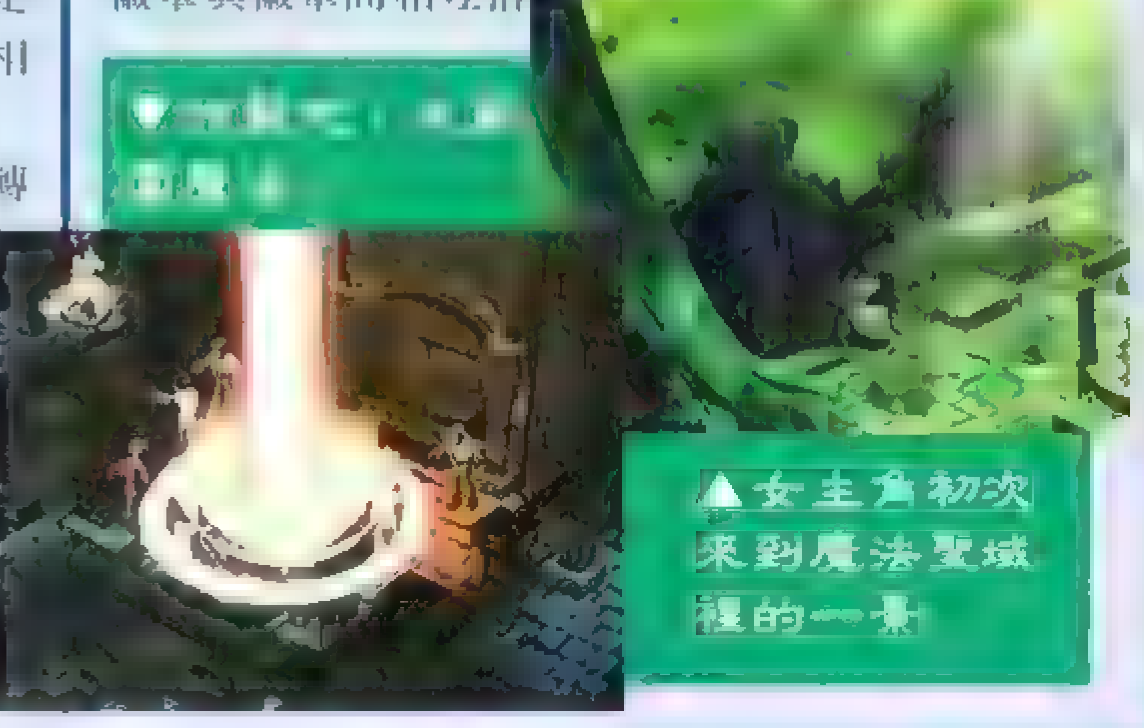


自由自在的職業特技搭配系統

『風色幻想』是一個道道地地的RSLG遊戲，它除了有著如同RPG遊戲般錯綜複雜又感人至深的劇情外，還有著如同戰略遊戲般的戰鬥場面。而說到戰略遊戲，玩家們想到的便是所謂轉職系統了。而在這款『風色幻想』裡頭，是否有著這種能讓遊戲樂趣提高數倍的有趣系統呢？答案當然是有的，而且還經過了相當程度的潤飾喔！

『風色幻想』的轉職系統完全取決於所謂的『徽章系統』之上。為甚麼呢？因為製作小組將所有的職業和特技都完全的以徽章搭配形式表現，如果您想要轉職成戰士的話，只要將買來或是撿來（甚至偷來的）的戰士徽章裝備在自己身上便行了，而此刻角色的屬性，也會因徽章本身的影響而做部份的改變，不只這樣，您的角色還同時擁有戰士所擁有的許多特殊技能！

除了能以裝備徽章來改變職業外，還可以將諸多職業徽章互相搭配在同一個角色身上，徽章與徽章間相互搭配，可創造出自己最想要的角色喔（如將戰士徽章與魔法師徽章搭配裝備，您將會看到一個有著戰士的防禦力與攻擊力之魔法師！），而且近百種徽章裡頭還細分為「指令型」、「搭配型」、「支援型」以及「進化型」等等型態，玩家可相互巧妙的搭配運用後。



▲女主角初次來到魔法聖域裡的一景

遊戲類型／戰略角色扮演
設計公司／弘煜科技
代理公司／弘煜科技
售價／
發行日／未定



耳目一新的魔獸合體養成系統

在『風色幻想』中，除了最重要的高自由度職業特技系統外，為了讓玩家能玩的更盡興愉快，製作小組還設計了所謂的魔獸合體養成系統，甚麼是魔獸合體養成系統呢？說的簡單一點，就是「把怪物抓來養」的系統……因為在遊戲中，只要看的到的怪物，幾乎都能「抓」喔。而且，您所抓到的怪物還能到所謂的『合成屋』進行培養，甚至還有合體的動作喔！而且，在合體之中，除了能產生新的魔獸外，您還可以讓角色的魔獸之特技繼承到新魔獸身上，這個嶄新的設計將可讓您自由自在的創造許多只屬於自己的魔獸喔！搞不好啊，您所養成的魔獸還將左右戰鬥的勝負呢！

▼紅色格子裡頭的敵人都能擊中喔！



▼敵物分解圖，多彩多姿的動作



▲一直線上的敵人都會受到損傷喔！

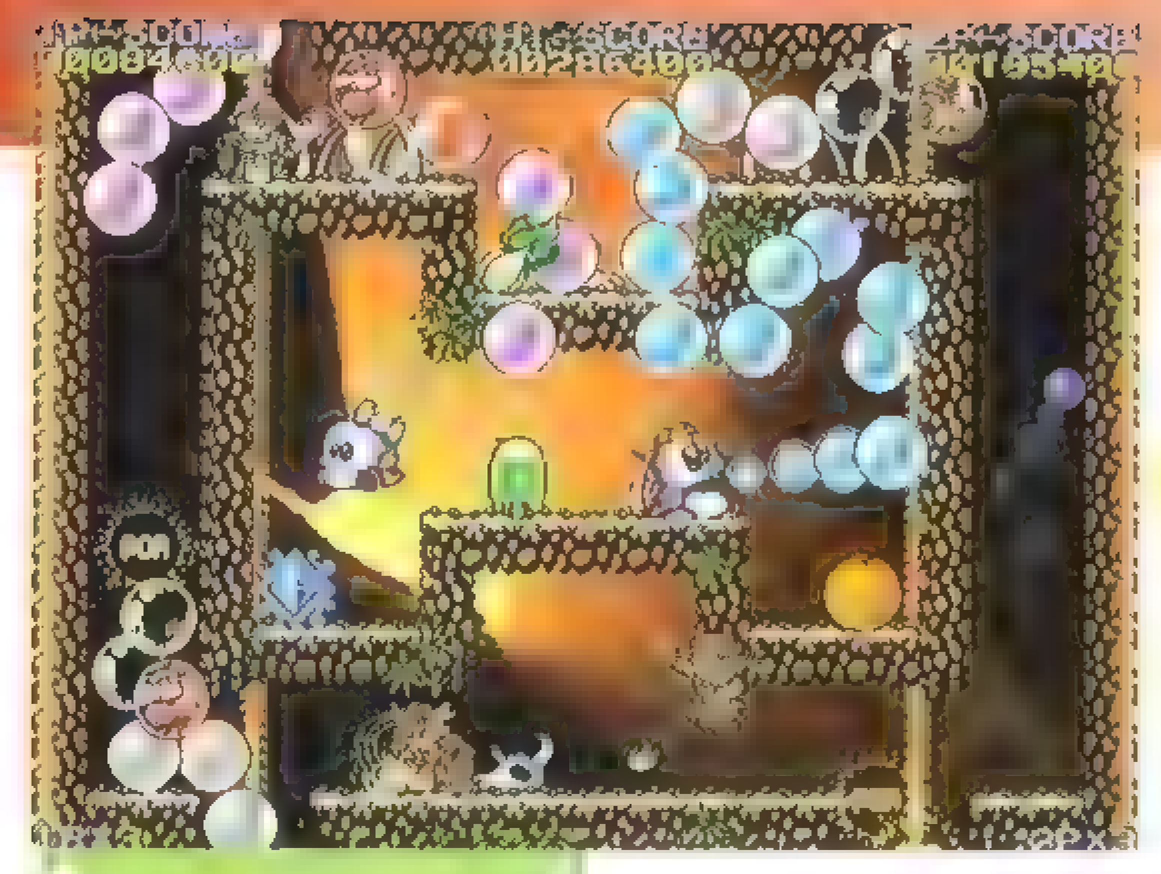
▶舞鬥家緹雅的強力正拳攻擊！



RAP戰略系統

一般的戰略遊戲不是回合制就是即時制，而『風色幻想』的戰略行動部份則用所謂的RAP戰略系統來呈現。這是一個讓您能更盡情享受戰略遊戲樂趣的系統，它是使用一個叫作RAP的數值來將一個角色的所有行動加以數值化的系統。也就是說，您操作的角色所做的每一個動作都將消耗掉所謂的RAP數值，而在RAP數值尚未消耗怠盡之前，您將可任意的進行所有的動作（如行動兩次或攻擊兩次等…）喔，而且在『風色幻想』中，還加入了所謂的『組合技』存在，也就是說，您連續使用兩種不同攻擊時，有可能會因這兩種招式的相結合而產生一全新的招式（如您連續使用火系魔法與風系魔法，則很有可能您將施展出爆炎系魔法！）！RAP系統與其所衍生的組合技系統，它不凡的樂趣您在體驗後便能知曉。

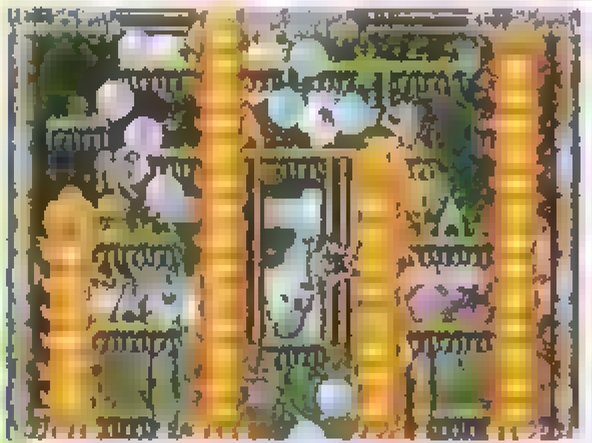
根據『風色幻想』的製作小組表示，為了因應市場上眾多玩家的要求，『風色幻想』不斷的在其遊戲本身的「遊戲性」與「故事性」上做諸多的改進，以期能接近玩家群心目中理想遊戲的雛形。相信不久的將來，這套以「好玩」與「耐玩」為製作主旨的遊戲，能夠如同你我所想像般的登場，再次帶給我們難忘的遊戲回憶。

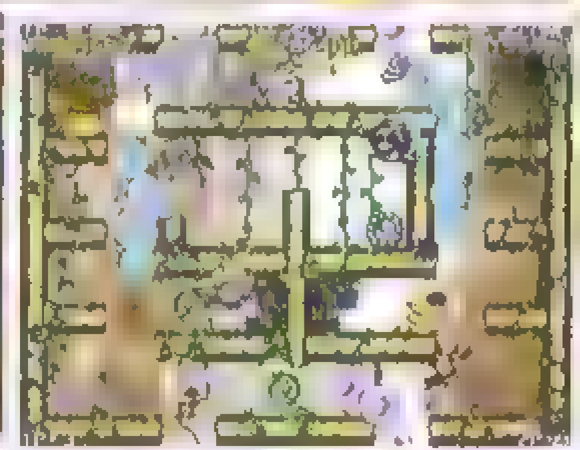


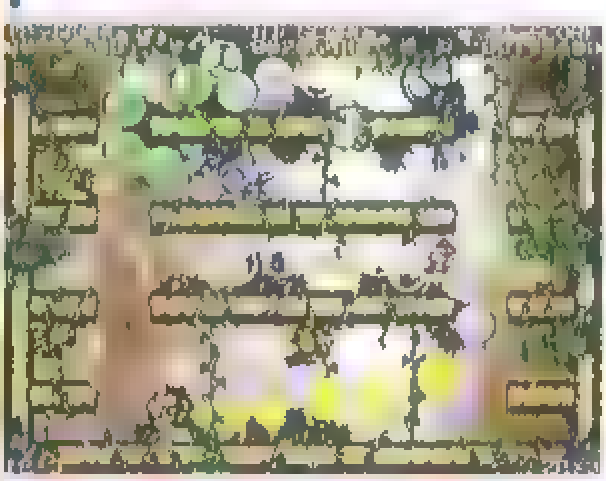
勇者泡泡龍2

小龍亞比又背著媽媽偷偷的跑出去玩了，這次竟然突然想到外海去探險，於是，便找了好朋友貝貝、小珍一同搭著小木船，準備向外海前進…。正當大夥到達小木船的停泊處時，忽然聽到身後傳來急促的腳步聲，原來是亞比的妹妹妮妮，上氣不接下氣地說著自己也想一起去玩，在拗不過妹妹的苦苦要求之下，亞比也只好答應妮妮一起去囉。

於是，亞比、妮妮、貝貝、小珍在海上看到了不少的新鮮事，有鯨魚伯伯噴出大水柱、成群的飛魚也來湊熱鬧。可是，好景不常，一場突來的暴風雨，把亞比一行人給嚇呆了，還好亞比們擁有特殊功能，可吐出泡泡將自己包住，免受大雨的侵害，但大家也都因爲疲累而昏倒過去。不知過了多久，當大家醒來時，已發現自己身處在一個奇怪的小島，而小船早就不知被沖到何處了，沒法回家，於是，貝貝便提議大夥乾脆上島去找看看可否有回家的法子，在束手無策之下，亞比、妮妮、貝貝、小珍也只好往森林的深處走去，展開一場刺激的冒險之旅了…。







冒險開始囉！

新一代的勇者泡泡龍2採用了WINDOWS 95的系統來製作，畫面及效果的表現都更加的細緻，更加的精彩活潑！本次遊戲的主角增加至四名，每個角色的能力值都不一樣，使得玩家有更多種的選擇，更可以選出符合自己操作的角色來使用，遊戲更改良一代中無法兩人同時進行遊戲的缺點，使得遊戲更加的有樂趣了，玩家們可以邀請好友們一起來闖關喔。



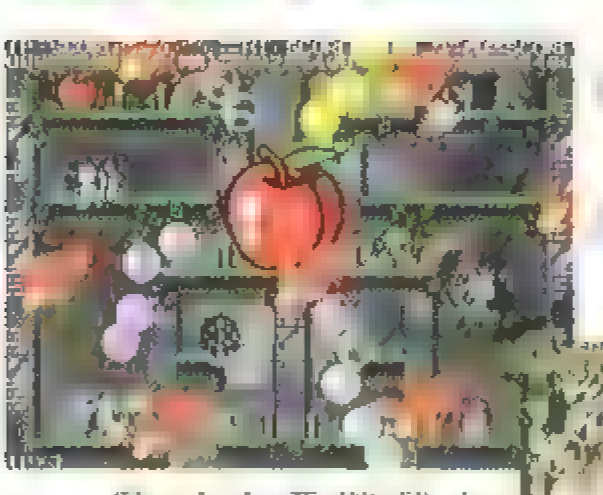
瞧瞧，二代的畫面是不是更加活潑生動了呢？





燒片追蹤令

增加新的加分關卡、動畫，令人耳目一新



哇！嚇死人，哪來這麼大的蘋果?! 加油！一舉殲滅妖魔的頭目！

除了主要遊戲之外，遊戲裡更添加了二～三種不同的加分關卡供玩家遊玩，若在加分關獲得不錯的成績，將有助於玩家們闖關更順利喲。加分關包括有泡泡龍百米賽跑、泡泡龍投籃……等。

在畫面的效果表現上，比起上一代，增加了許多魔法的效果、各式各樣不同的寶物，使得主角威力更強大了，但是也不可因此而忽視了敵人們的實力，經過新一代的改良之後，敵人們的動作更活潑了，武力也更加強大，頭目們的動作也更加的生動，造型方面全部翻新，一定可以令人耳目一新，若是小看牠們，小心會全軍覆沒哦！

在音樂音效上，仍然採用輕鬆活潑的音樂節奏來表現，數十首音樂貫穿遊戲中，立體豐富的音效表現使得玩家更能融入整個遊戲之中，除此之外，遊戲中的音樂還可當成普通的音樂CD來播放喲。而遊戲中主角的控制，除了可使用鍵盤外還可以用一般搖桿來控制，在操縱上更加靈活了。



……有好多加分的寶物喔！

勇者泡泡龍們的開心小檔案

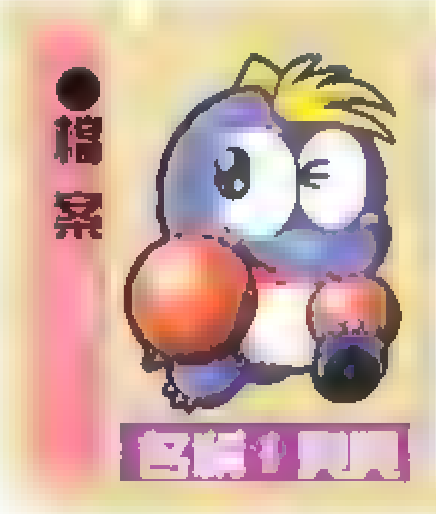


●檔案

名稱：巴比

個性：[illegible]

特徵：能力值十分平均，移動與發射泡泡的速度中等，但是可以用寶物來增加能力至很高的極限，可說是很具有潛力的。



●檔案

名稱：貝貝

個性：豪爽、富正義感、愛打抱不平，可是有點粗心。

特徵：攻擊力強大，但速度上有待加強，發射泡泡的速度可提升至最快，但是移動速度是所有主角中最慢的。



●檔案

個性：[illegible]

特徵：速度上是最快的，但攻擊力有待加強！總而言之，移動速度雖快，但發射泡泡的速度卻只能到達一定的極限。



●檔案

個性：文靜、隨和、博學多聞

特徵：攻擊力中等，速度僅次於妮妮，移動和發射泡泡的速度唯然只有中等，但是其幸運度卻很高，若玩家使用此角色，出現寶物的機率便會提升很多。



超級五子棋

五子棋，亦稱為"連珠"、"連五子"、"串珠"、"五目碰"等，它起源於中國古代的黑白傳統棋種之一。相傳早在"堯造圍棋"之前，五子棋遊戲就在民間廣為流傳了。五子棋的規則簡單，雖沒有圍棋來得複雜，但仍包含許多戰術的運用，因此一般民眾接受度高，老少咸宜。



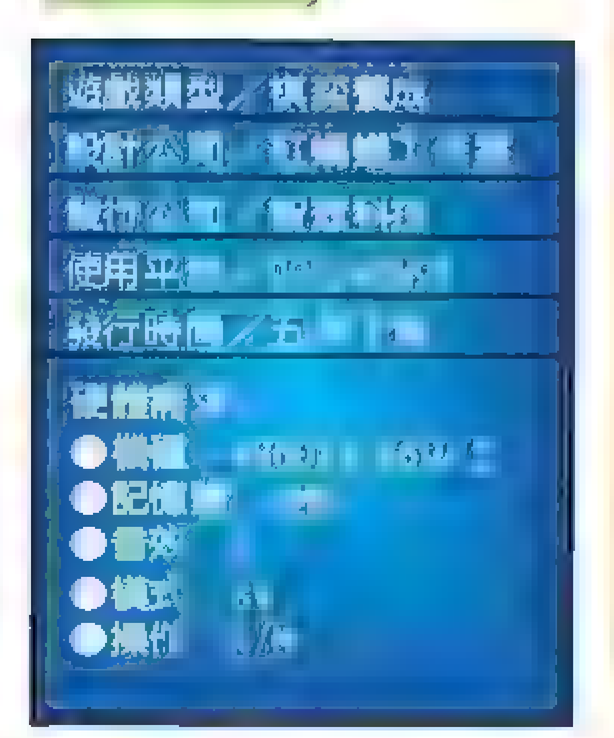
▲喂！要懂得敬老尊賢哪！

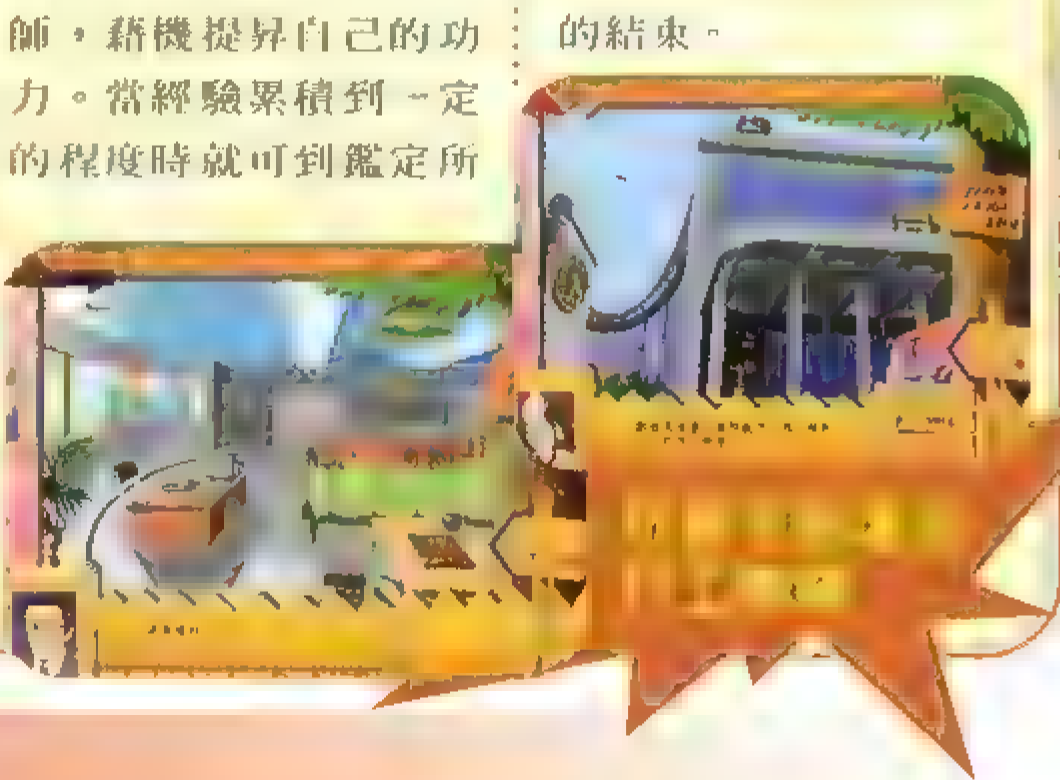


伍迷與美女對弈不緊張嗎？

遊戲的故事設定是一名從小就迷五子棋的「伍迷」，一天到晚無所事事，只是四處找人下棋比棋力，直到有一天，伍迷看到五子棋世界冠軍錦標賽的百萬元冠軍獎金傳單，而下定決心走向世界冠軍得主的寶座……

在遊戲中，玩家便是扮演這名酷愛五子棋的男孩，一開始你不但沒有任何的知名度，也身無分文。要成為五子棋王的第一步就是不斷的增進自己的五子棋功力，並想辦法賺錢到世界各地去參加比賽。在遊戲中有許多的地點可以讓玩家打工賺錢，如大排檔、五子棋學院、機場、茶房、游泳池等地，但是這些地方的老闆也都是五子棋的高手，通常玩家必須先打敗老闆才有資格到該地去打工賺錢。玩家可邊打工賺錢邊至各地的五子棋棋館藉著友誼賽、練習或是切磋等活動與人較量棋藝，或是到一些高手隱居的寺廟去前往拜師，藉機提昇自己的功力。當經驗累積到一定的程度時就可到鑑定所進行級別鑑定，但是在鑑定之前，遊戲會先問你一些基本的五子棋概念，如：五子棋的發源地是哪一個國家？等問題，答對了一定的題數才能進行鑑定。不過你也別灰心，有許多的資料在手冊中都可查詢得到。當你一步一腳印的努力晉升到某一個等級後，就可參加大獎賽，獲得世界排名。當排名進入全世界前八強時，方有資格參加每年12月25日舉辦的「五子連珠世界杯名人賽」，只要獲得名人賽冠軍，成了五子棋名人，遊戲便光榮的結束。





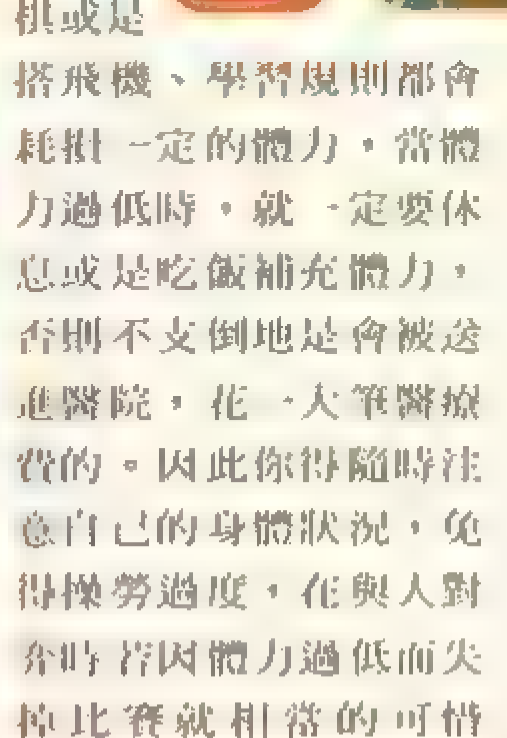
循序漸進，朝世界棋王的目標邁進！

遊戲過程中，玩家可在主要的三個城市～台北、北京和東京之間來回奔波，不過一開始玩家只是個默默無名的小子，因為在台北的故鄉還會有人願意和你對弈，如果一開始就妄想飛往北京或東京和別人較量，可能會碰得一鼻子灰，因此玩家必須先在台北將自己的棋力提昇到一定的階段。如果你是個五子棋新手，別擔心，遊戲中也有詳盡的輔助教學功能，將五子棋的遊戲規則說明的非常詳細，如禁手的形成啦、死四活三、雙活三是什麼情形等，以及一些專業名詞的解釋也



都列得相當的詳盡。

此外遊戲還加入了一些人物的屬性，其中最重要的要算是體力的設定了，不管下棋或是



搭飛機、學習規則都會耗損一定的體力，當體力過低時，就一定要休息或是吃飯補充體力，否則不支倒地是會被送進醫院，花一大筆醫療費的。因此你得隨時注意自己的身體狀況，免得操勞過度，在與人對弈時若因體力過低而失掉比賽就相當的可惜了。遊戲中還設定了許多的物品增加趣味性，如許多古譜名著（流雲殘雨卷、開局貳十四經等）可讓你指定不同的開局、奇幻眼鏡可讓你在對弈時，輕易的看出對方是否下了禁手、玄玄棋經可提示一个兩步妙招等等，相當的有意思。

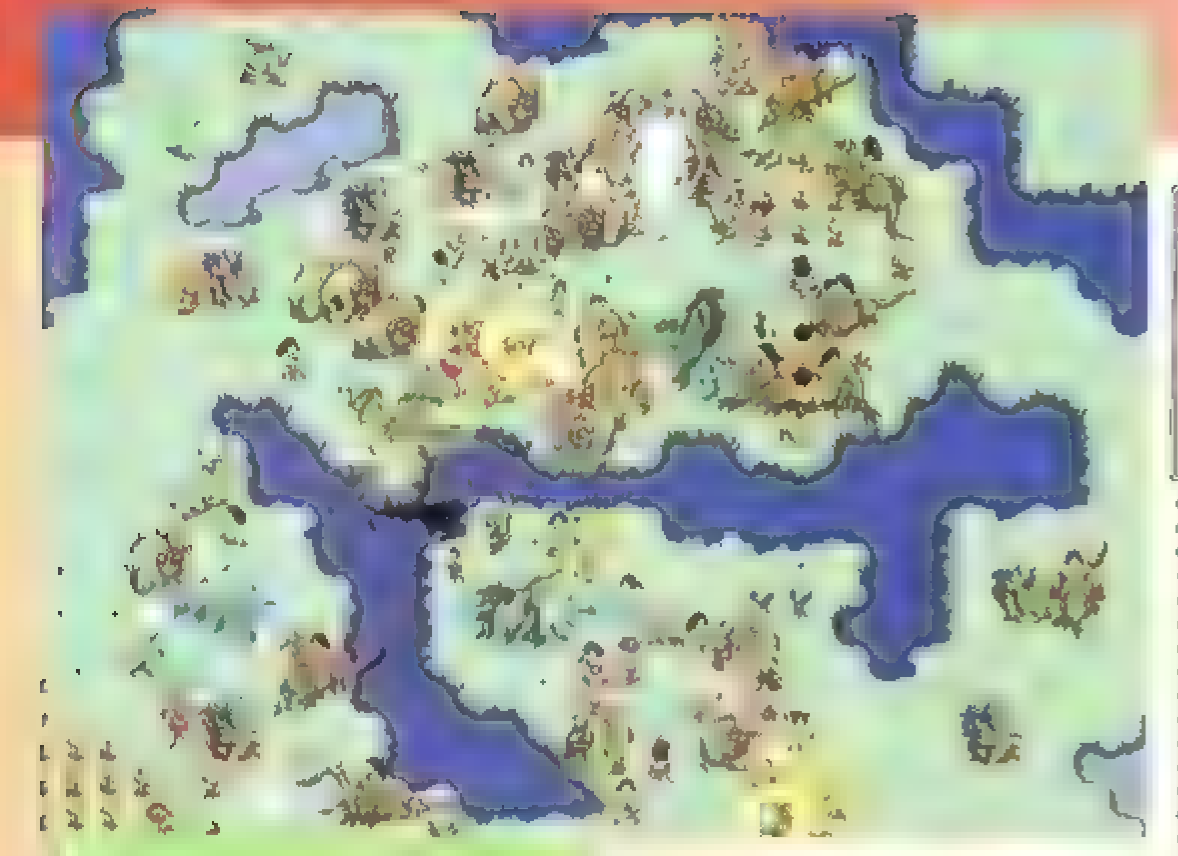
遊戲小插曲豐富遊戲趣味性

為了豐富遊戲的內容，遊戲還在玩家奮鬥的路上加入了許多的故事情節小插曲，而這些事件的成功與否都會對玩家達到目標形成相當大的幫助或阻力。例如在台北的大排檔打工時，如果一次打工超過十天，就會得知老闆因為欠下地下錢莊一大筆錢而付不出薪水，如果你慷慨的不要薪水，就可代替老闆參加大獎賽。諸如此類，你通常都可因替某人完成了某事而得到寶貴的物品，而某些情節更是會讓玩家連續和幾名高手挑戰，如果全部戰勝，表示玩家的功力已出凡入聖、無人能敵，改變遊戲的結局。





綜觀以上各點，此遊戲豐富的內容已不是一般棋藝遊戲可以比擬，角色養成的成份讓遊戲注入許多生命，而且據聞本遊戲將以特惠的價格優待玩家，不管你是五子棋箇中老手或是新手，都將可輕鬆的擁有這套遊戲。誠心的建議您，試試吧！



伊甸風暴

從神仙窩中開始展開的男女戰爭

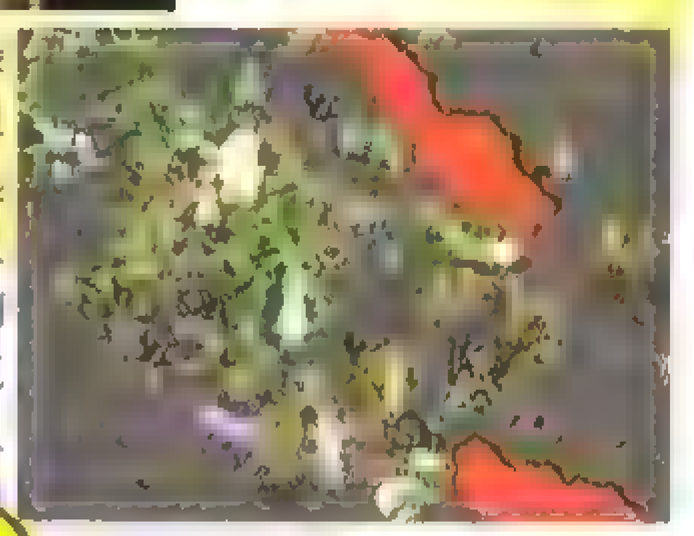
在宇宙一片混沌，開天闢地之初⋯，地球以外神仙島上神仙山中的神仙窩裡⋯，這是一個多麼溫馨的夜裡，神公和仙母一如往常地努力工作著，他們的工作就是利用一雙巧手創造出千千萬萬個男與女，放到地球上並且細心的教導人類如何創造自己的文明；神公和仙母按照自己的形象，專注地捏塑著各自心目中最完美的小泥人。

神公和仙母一邊工作一邊玩鬧著，也許是嬉鬧過了頭，由開始的打情罵俏，逐漸地火藥味愈來愈濃，終於演變成全武行，兩人為了證明自己的設計最完美無瑕，於是⋯彼此重新武裝起泥塑的小人偶，並迅速放到地球上佔領自己的地盤，雙方人馬也由和諧變成兵戎相見，男與女的戰爭於焉展開⋯。

咦？這是一套即時戰爭的策略遊戲！什麼？還是由國人自製開發的啊！哇～塞！有網路八人連線對戰功能唷！哎～呃！快、快讓們瞧瞧他的廬山真面目！

故事便是由神公和仙母的神仙窩中開始的

結果⋯就變成這樣囉！



已經被扒了一層皮的製作小組

要說製作小組被扒了一層皮是一點也不為過，因為從來就沒見過功能如此完善，趣味還得考慮合理性的遊戲軟體。想必伊甸風暴一定是製作小組在被扒了一層皮後痛得失去了理智的情況下生出來的。

遊戲中的男女共有二十多種不同的生動造型，且生產數量沒有一般所謂的上限，也就是即使生產了上千個的單位也不會發生任何問題～只要畫面放的下。角色八方向移動的合理性，讓方向為背對敵人時易遭受較嚴重的傷害。

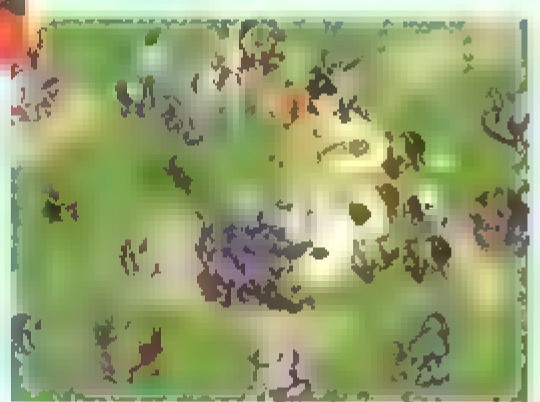
建築物也擁有了方便的生產記憶模式，可連續生產同一兵種而不需要麻煩的多次指定。還有建築物的回收功能，當在你不再需要它或資源不足時發揮一點點殘餘的價值，並能換點錢來花花。

動員令更是絕妙的設計，可避免你走入僵死的局面：在所有戰士陣亡後還可以將平時的小亞當與愛麗絲們變身為具有戰鬥力的攻擊武士；更有多達六種變化的大自然環境戰場供玩家選擇。音樂則採PCM音質的音樂，避免了音效卡音源器的種類問題。而在任務模式方面，精心設計了男女共四十關的豐富劇情來引導玩家達成最終目的。

硬體需求／
機種：P-75
◎記憶體：16MB
音效：S（WIN95相容卡）
模式：SV
◎操作：M



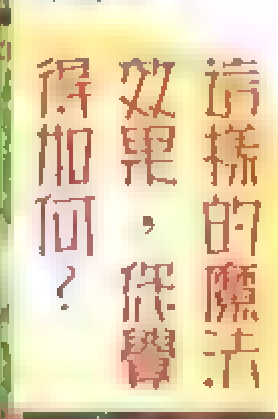
在這款遊戲裡，有真正的全畫面（640×480）戰場顯示，搭配可隨意搬動位置的操作面板，甚至還可將整個面板移出螢幕畫面之外，這樣不但擴大了許多戰場視野，更處理掉有些礙眼又妨礙指揮的操作介面。此外，畫面相當的流暢絕不會發生任何停頓或找不到滑鼠游標的煩人問題。伊甸風暴目前支援了IPX網路連線對戰功能，最多可以八人同時對戰，更加入了彼此的對話功能以方便玩家自由聊天與傳遞訊息，並獨創了一項特殊的『善後』措施，例如：在網路連線對戰時若需要提前離線，可將本身的資源選擇分配給還在線上的玩家或電腦（敵人）來幫助你的伙伴或陷害他們，嘿…嘿…夠陰險吧！未來還計畫成立Game Server，讓玩家可以直接在網際網路上連線對戰。







炫麗的遊樂器級特殊效果，例如：多色的漸層透明、暈光等運用在誇大的魔法上更顯得氣勢磅礴與震撼。你瞧！光是奸詐的倒戈術就已經讓你吃不玩兜著走了，更何況是威力強大會有連帶效應並讓身邊人一起結冰的凍結術、還有便宜又大碗的岩怪與水怪召喚、萬火穿心的火球術、天地為之變色的沖天波…等等出人意料的奇特魔法。





貼心的小可愛Hot Key（熱鍵）

特殊的即時Help功能提示，並可配合各種Hot Key來控制兵種或安排作戰計畫，例如：只挑選出單一兵種或逐一加選各個不同的兵種發動攻擊，以及自動圈選出生命值不到一半的老弱殘兵來醫療與補血；其次，聰明的快速記憶編隊兵種（共可記憶十組）著實節省了不少選兵調將的時間…。

喂！別看呆了…整天嚷著男女平等，喔！不！是女男平等的人，還等什麼啊？上個網嘛！不要辜負了網路連線的美意喔！什麼？家裡沒接網路！唉…算了算了！那個被扒了一層皮的製作小組已經替你想到了，那就快進入故事模式好好廝殺發洩一番吧！



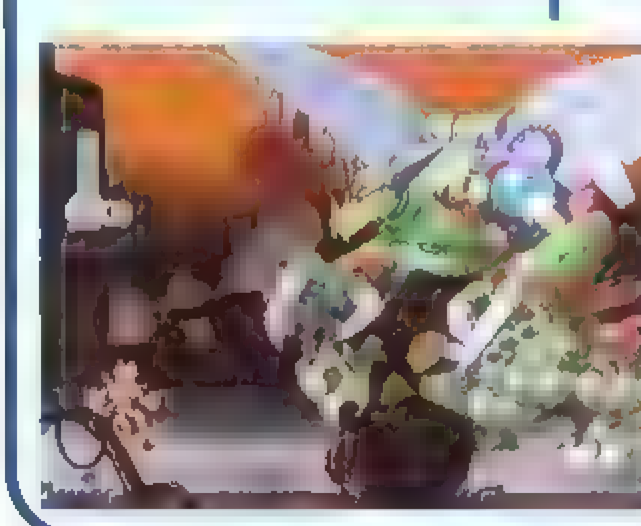


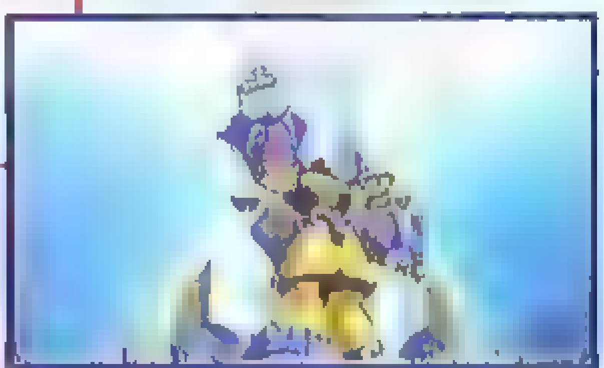
洛克人X4

洛克人X4的故事背景



21XX年，這世界由『故障軍團』及『改造軍團』兩大軍團組織和平共存著。然而某一日和平的天枰被不知名的力量所傾斜了，『改造軍團』的最高總司令～陸軍上校被某種力量附身，竟然想向世界展開一連串的侵略。故障軍團裏的成員『洛克人』及零號，為了維護世界和平及追查事實的真相，展開了一段艱難的挑戰。



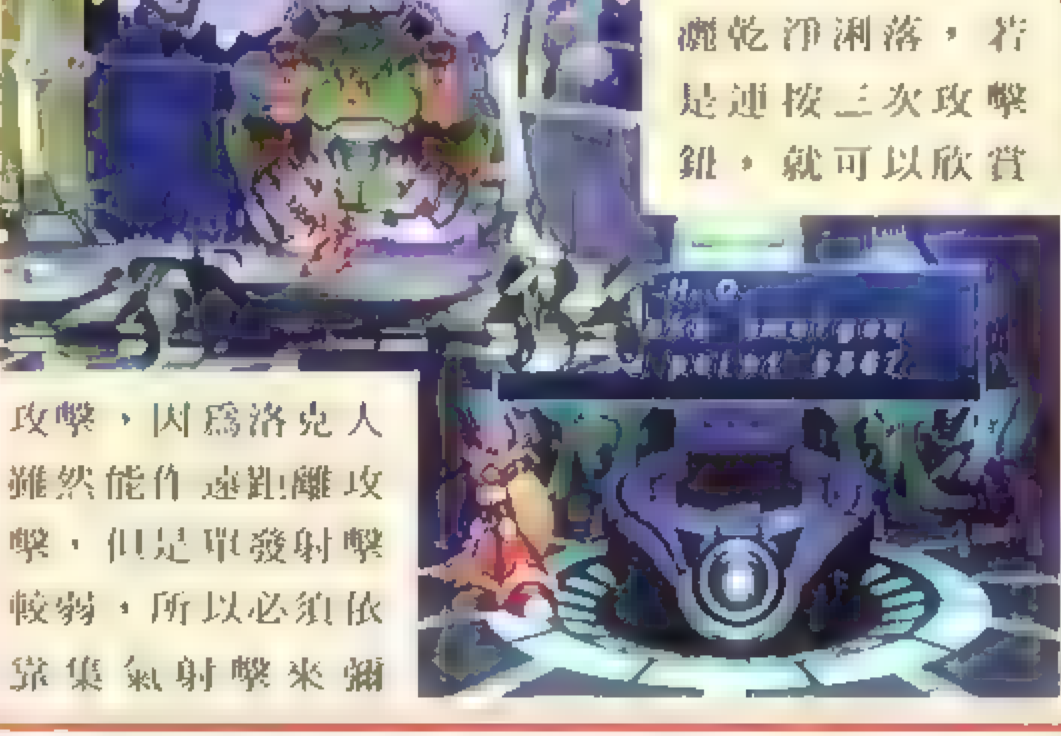


這是洛克人X4的故事背景，一開始一連串精彩的開頭動畫MTV，就讓人目不暇給地給吸引住，讓人忍不住直擊『開始鈕』。

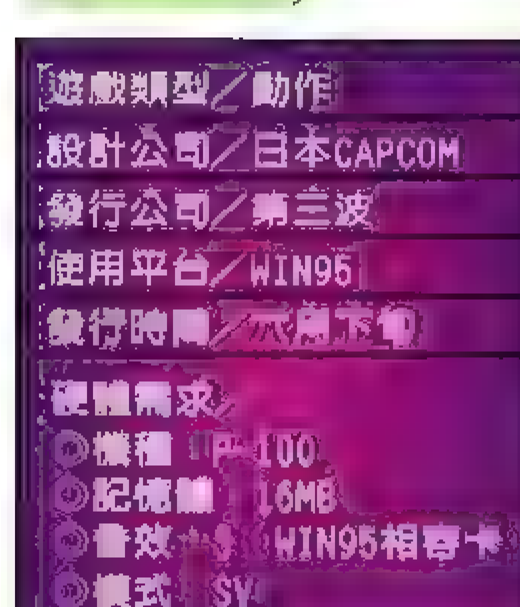
洛克人與零號，您喜歡操控誰？

『洛克人X4』讓人覺得跟以往最大的不同處，在於一開始便有兩種角色、不同的故事可以選擇，也就是說一種遊戲可以玩兩次以上，而有不同的感觸。首先若是你選擇洛克人的話，第一個要先掌握好搖桿與按鈕之間的默契，並且勤奮練習集氣攻擊，因為洛克人雖然能作遠距離攻擊，但是單發射擊較弱，所以必須依靠集氣射擊來彌補，相較之下若是選擇零號，在單發方面就比洛克人略勝一籌，因為零號有一個很炫又很像劍的基本武器，叫作光束軍刀；基本上洛克人攻擊是屬於子彈射擊類，然而零號卻大大的不相同，零號的攻擊是像揮劍一樣瀟灑乾淨俐落，若是連按三次攻擊鈕，就可以欣賞到零號三段式光束軍刀攻擊的英姿，既然是屬於劍系攻擊，當然是要近距離攻擊才能獲得最大的效益，這也是與洛克人最大的不同處。





另外，在選擇洛克人進行遊戲時，遊戲內容會提供僅能讓洛克人使用的配件，配件共有四種，這四種配件強化了洛克人本身的能力，能讓你與敵人搏鬥時更加順手、更有成就感，在此稍稍透露一下四種配件之中的手部配件，其取得的地點及方法，



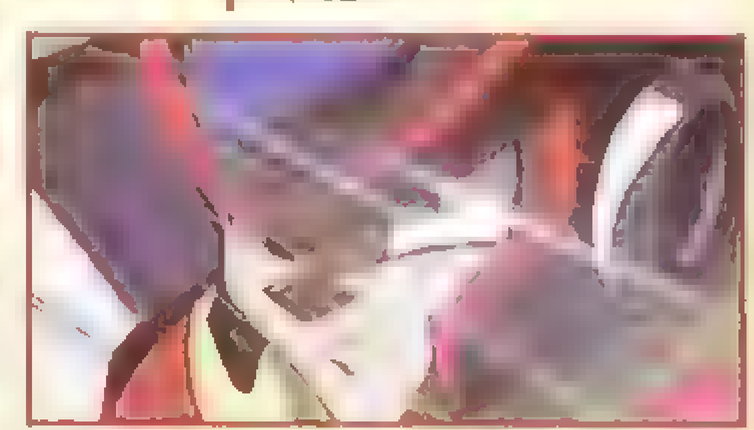
遊戲類型／動作
設計公司／日本CAPCOM
發行公司／第三波
使用平台／WIN95
發行時間／六月下旬
硬體需求
◎機種：P-100
◎記憶體：16MB
◎音效卡：WIN95相容卡
◎模式：SV
◎操作：D/M

要取得手部配件第

先要打倒蜘蛛怪，並習得電光網的能力（八個小畫面中有JUNGLE字樣的那一關），然後選擇AIR FORCE關卡（也是八個小畫面其中之一），此關要多留意敵人的強力光束砲台（配合集氣射擊及快速衝刺就能迎刃而解），當你走到此關的2/3處，來到一個非常險峻且一觸斃命的針刺陷阱，有一個往上的通道，那兒就是手部配件的所在地，配合電光網及衝刺跳躍，相信各位敏捷的玩家一會兒便能取得手部配件，取得此配件能使洛克人集氣攻擊貫穿整個畫面，對於中頭目及小嘍囉更能一口氣殲滅，實為強力武器千萬不可錯過。



但若以零號開始遊戲的話，故事劇情非常的曲折，遊戲中動畫較於選擇洛克人多，以零號進行遊戲並沒有配件的支援，但每打倒一關頭目，就能習得獨一特殊攻擊，例如打倒VOLCANO此關的頭目，便能習得『龍炎刃』一技，此招施展時是由零號的光束軍刀揮出火焰（類似火焰刀），連人帶著火焰軍刀斜上跳躍攻擊相當的華麗攻擊招式，而零號所習得技巧攻擊力甚高，若能加以利用必能攻無不克。



讓你成為洛克人漫畫代言人

洛克人X4連環漫畫圖說大競賽

各位大朋友小朋友，大家好，我是洛克人的朋友ZERO傑洛，很久沒有見到你們了！這次我將在洛克人X4中與你們共同消滅敵人。但別急，戰鬥前我們就先看看底下的四格連環漫畫，相當好笑相當有趣吧！你是不是有更瘋狂、更好笑、更逗趣的故事圖說要來挑戰呢？趕快投稿過來吧！我們將挑選前三名刊登於112期雜誌上，主辦單位並且準備了三份CAPCOM大禮物要給前三名的優勝者，另外佳作30名，我們將贈送你們洛克人X4專屬神秘禮物。利用這機會，你可以成為洛克人漫畫中的代言人，又可得到心愛的洛克人禮物，喜歡嗎？趕快行動吧！不過拜託你們，可別想的太暴力，太限制級了呦！

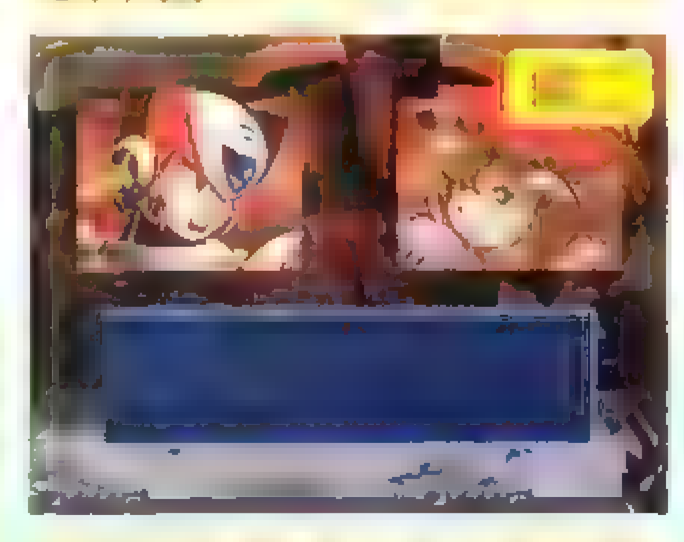
參加辦法：將你最富創意、最爆笑的對話，填入雜誌內回函的活動欄，並註明詳細姓名、地址、電話、年齡。
活動截止日期：87年6月25日
主辦單位：第三波、軟體世界雜誌社
協辦單位：洛克人、ZERO傑洛



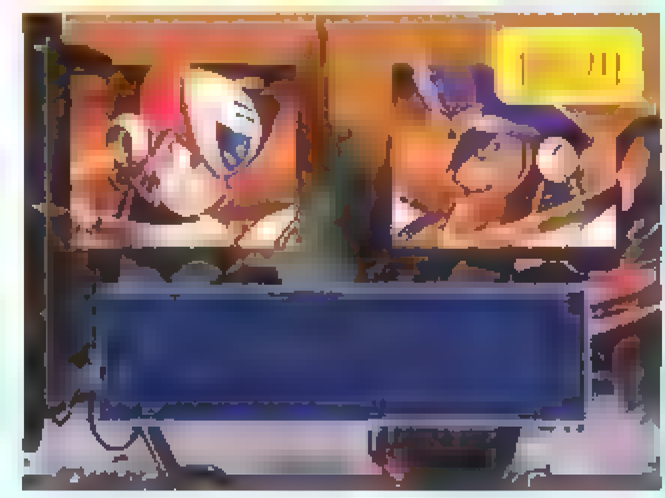
愛麗絲：親愛的！你要去哪兒？求求你，不要丟下我



ZERO傑洛：大哥了！給我來一本軟體世界雜誌外加一套洛克人X4



ZERO傑洛：吵！妳好煩喏，我要去買軟體世界雜誌跟第三波的洛克人X4啦！



陸軍上校：死小子！夠膽欺負我妹妹，有也不會給你呀！



歡樂大航海
融合
全新大富翁
上市熱賣中
立體派影像科技有限公司
CUBISM
軟體世界
G1001664



廣大的神秘世界供您遨遊四方

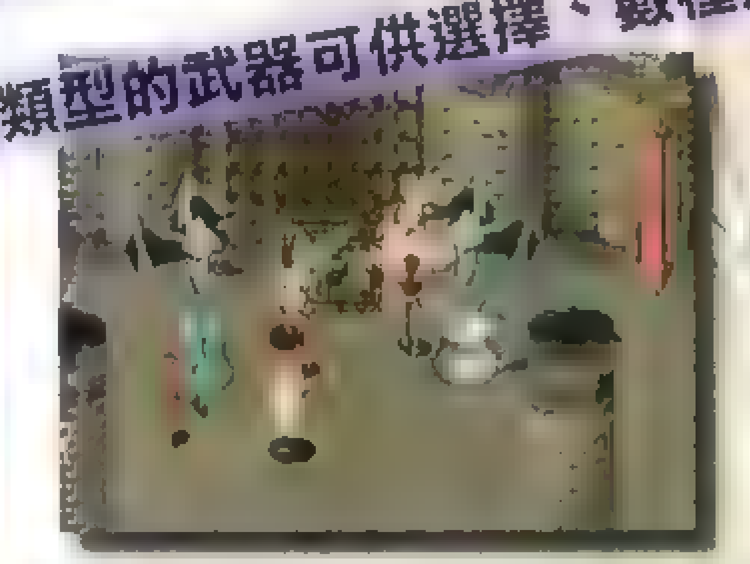
人性化的操作介面、精緻的人物造型及華麗的場景。

支支悅耳動聽的CD音樂。

各種的武器裝備皆有不同的超炫必殺技。

多種類型的武器可供選擇、數種類型的魔法可供使用。







C O R U M

科隆戰記

受 咒 之 地

宏廣多媒體　富峰群資訊

六月中旬
預定上市

卡賽拉和吉路迪兩人到艾勞克平定戰亂，
但當他們到達時，發現艾勞克已經變成一片廢墟…………
卡賽拉在這場戰爭中，戰功卓著，
不斷勝利的喜悅，不僅讓卡賽拉漸漸喪失了理性，
也讓暗黑的力量慢慢在卡賽拉心中漸漸滋長。
在九位闇黑魔杰的加入後，使卡賽拉徹底的瘋狂，
並開始在這塊大陸上肆虐。

許多的英雄豪傑為了拯救這個世界，
不斷地向闇黑魔主挑戰，
但都一一成為地獄的亡魂，直到…………

研展開發



總經銷



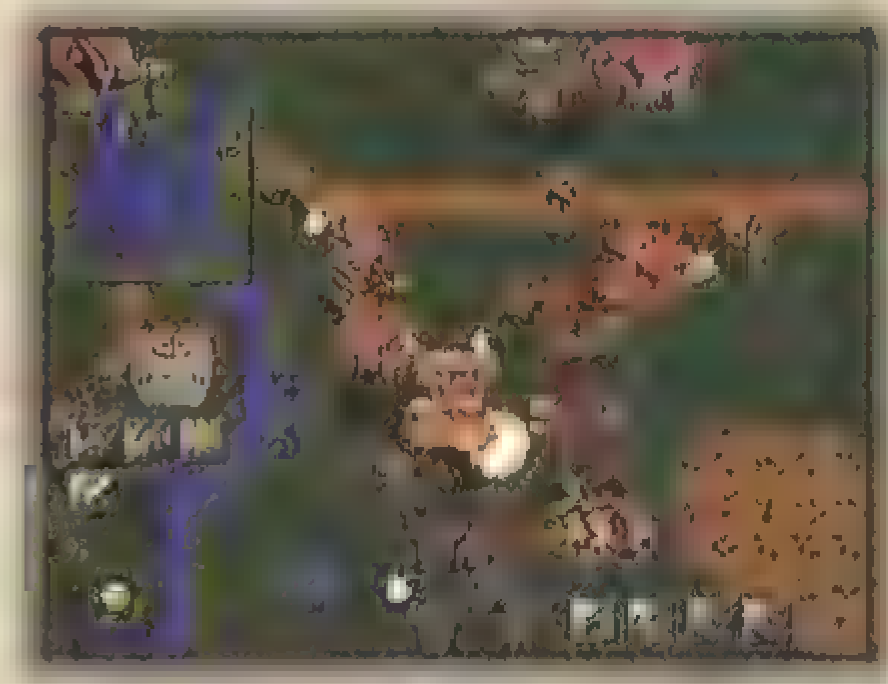
富峰群資訊

Tel:(02)2232-8033/Fax:(02)2231-2679

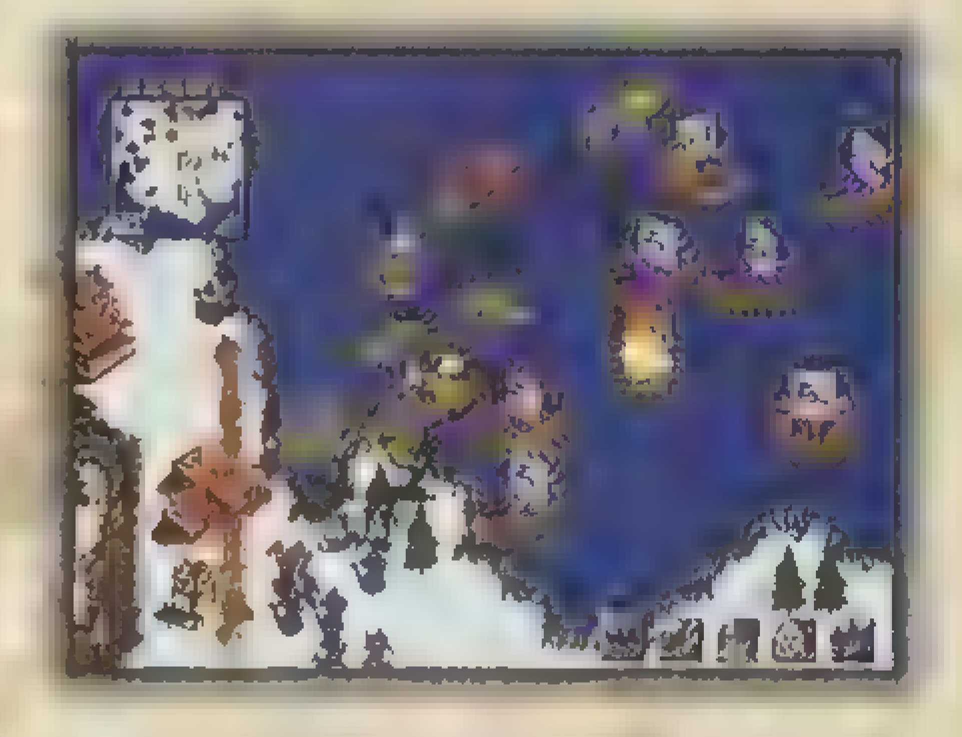
- 可切換640x480，800x600，1024x768三種模式。
- 支援internet TCP/IP、IPX、Modem、Serial Port網路多人連線對戰功能。
- 數十種建築物及兵種可供選擇使用，讓您有如率領千軍萬馬，斬殺倭寇。
- 真實的白天、夜晚，多變的晴空、雷雨氣象，讓戰局更刺激更有挑戰性。



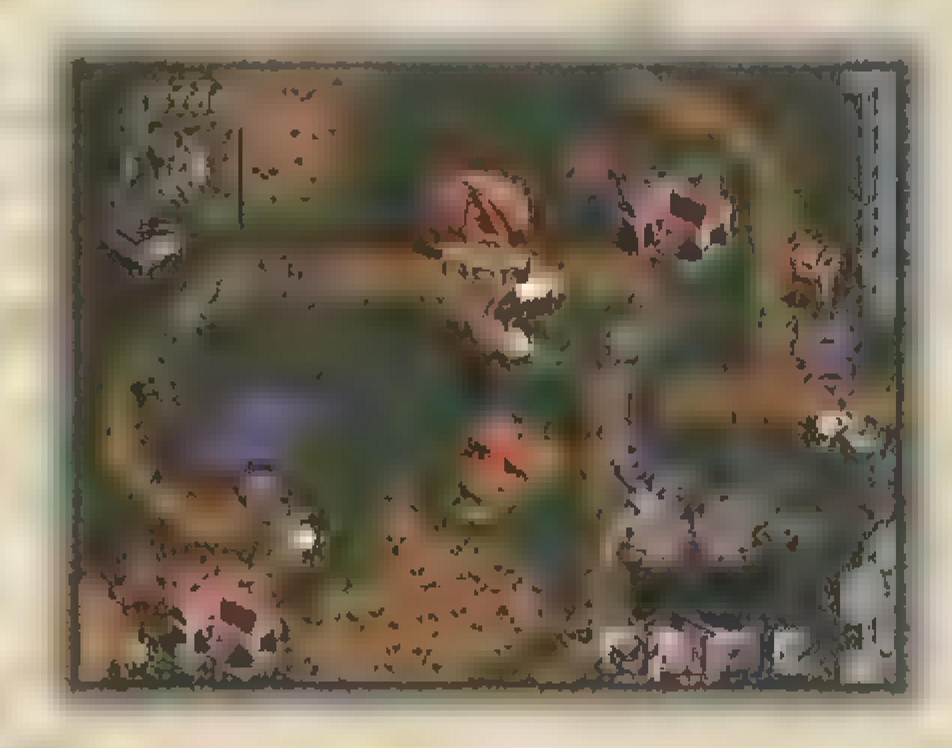










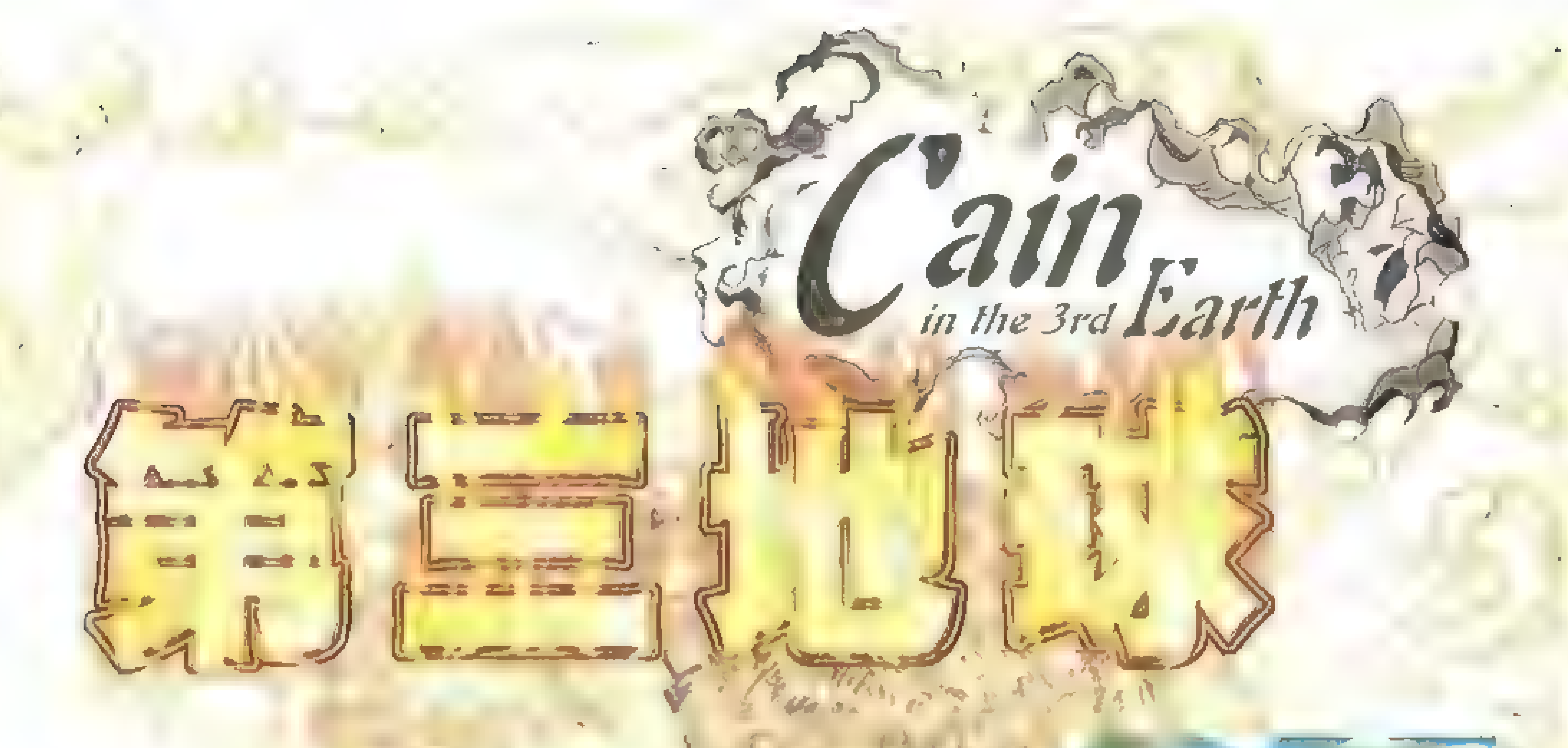


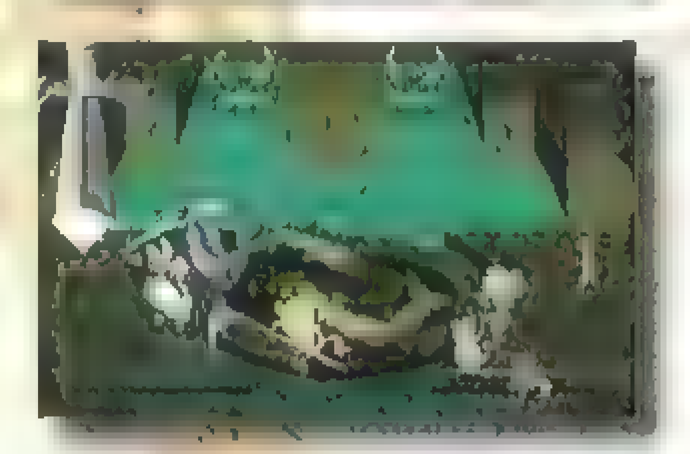


西元1593年，中[illegible]
李如松大將率領十萬大軍[illegible]
朝鮮[illegible]救援。
[illegible]戰局有了新的變化，[illegible]
[illegible]史無[illegible]的一七年戰爭


革命性3D-RPG
前所未見的超高畫質遊戲畫面
MIRINAE
SOFTWARE,Inc


七月上旬
全球中文市場聯合總代理
宏廣多媒體
富峰群資訊





500光年距離外的第三地球發出求援訊號！

調查艦隊向第三地球前去支援，

但就在快抵達時，

卻意外的遭受星球衛星武器攻擊…

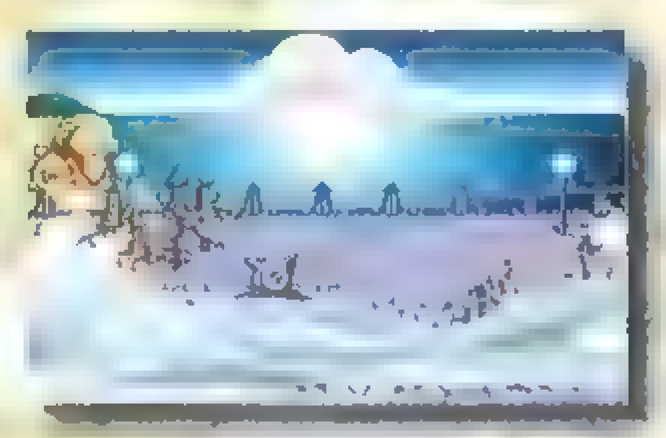
三艘主力艦中只剩一艘迫降在第三地球上，

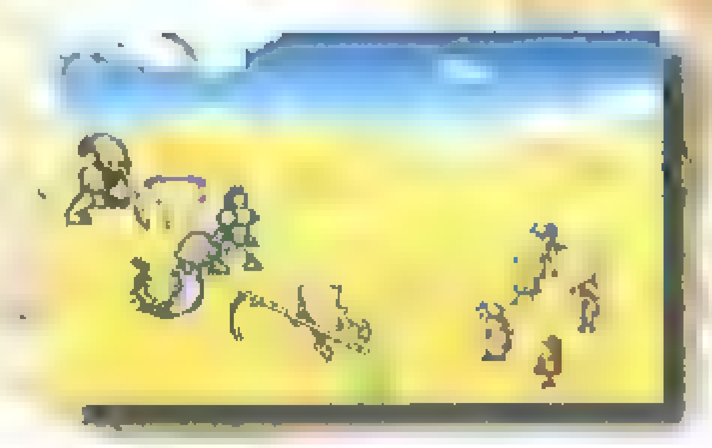
整個艦隊被完全的殲滅，

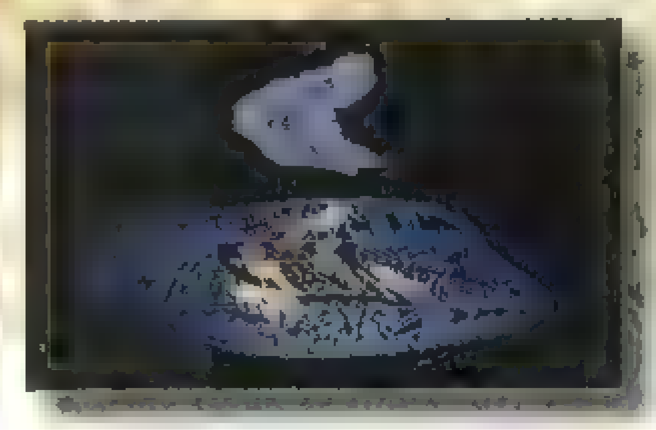
而你，卻幸運的因冬眠裝置的提早解除，

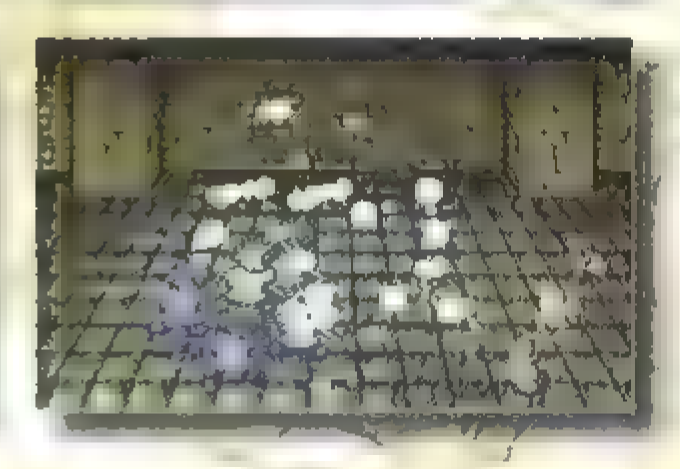
而成為唯一的生還者！









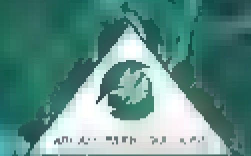


什麼樣的麻將，能讓老外也為之瘋迷沉淪?!



網路連戰風靡全北美，結合魔法牌的另類麻將「方城魔域」
帶你幽遊魔法神域，揭露中國麻將奧秘

★完全中文化的遊戲場景 ★九個神秘巫師間的鬥智鬥法 ★召喚三十種奇異的魔法生物
★把玩三十種意想不到的魔法 ★超過八種以上的連線方式 ★網路呼朋引伴絕不三缺一
★1024 X 768高解析度大魅力 ★超過七十頁完整中文手冊 令你無法拒絕擁有







協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.


GRAND THEFT AUTO
俠盜獵車手
顛覆英雄神話・完全黑道作風
支援 3D fx 加速卡
英國銷售排行榜第1名
在遊戲的世界裡完全自由
超過60分鐘的熱門流行音樂
超過200種以上的黑幫任務
超過20種以上的拉風名車
協利國際多媒體股份有限公司
BMG

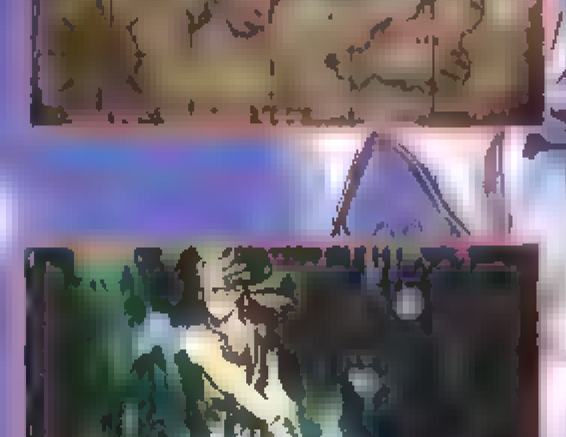


這世界，由天、地、水、火四大元素所組成，擁有元素能量的精靈們充斥其間，想要主宰世界，你就必需扮演精靈主(Vantage Master)，發揮召喚精靈的技術，運用精靈不同的屬性展開戰略，直到打敗對方。然而，精靈主們往往各懷其志，有的追求夢想，有的喜歡流浪，甚至有些與正義為敵，充滿復仇之心...，你得背負著被賦予的命運，四處尋找召喚精靈的道具，一步步深入Vantage Master的世界！

協和國際多媒體獨家代理，邀你與日同步體驗VM狂熱瘋潮

相關精彩報導，請看本期辣片追緝令—


幻世錄

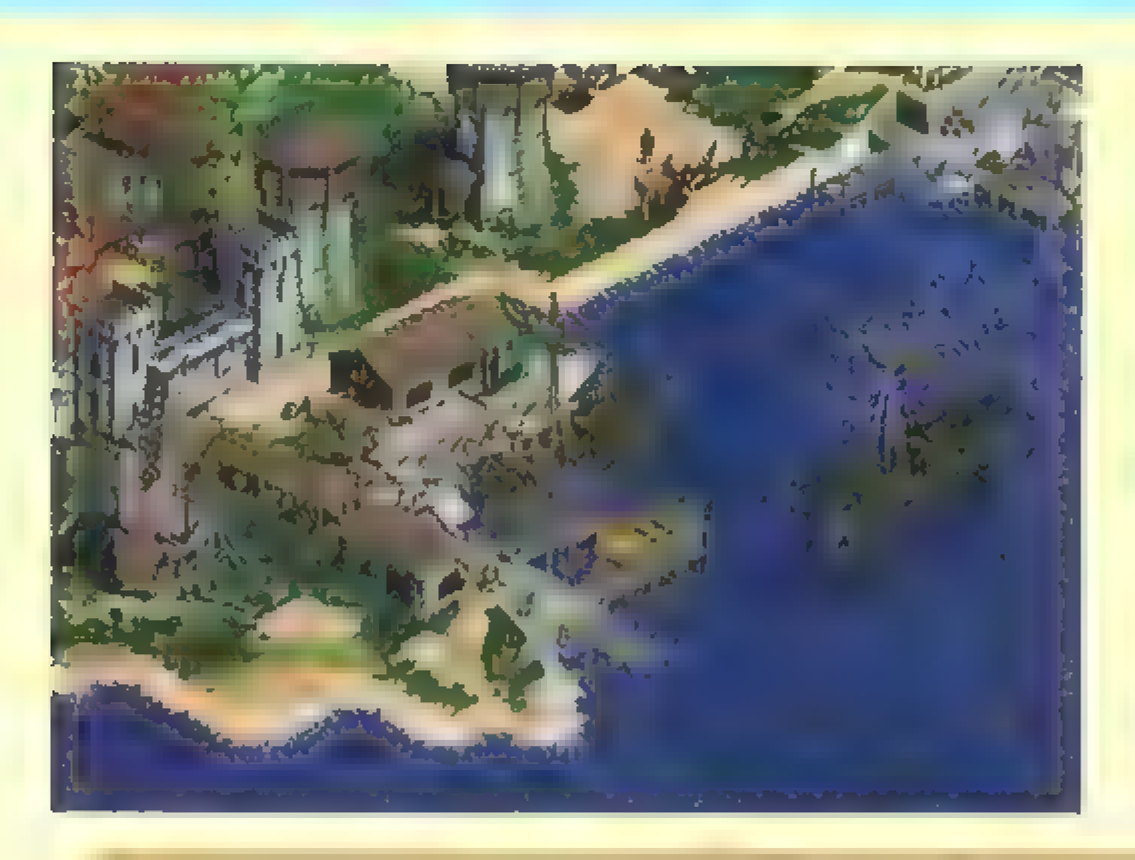









遷移啓事
本公司於日前遷址於永和市保順路51巷12號3樓
電話更改爲(02)3223-4810
設計研發
ODIN
奧汀科技有限公司
TEL:(02)2336-2407
台灣地區總經銷
軟體世界
TEL:(02)2786-9186
(04)202-0870
(07)815-6988
FOR NT4.0
FOR WIN95



Age of empires 2 世紀帝國Ⅱ

遊戲類型／策略	國內發行／未定	硬體需求
發行版本／光碟	使用平台／Windows 95	●Pentium 90以上 ●16MB RAM ●SOUND BLASTER
國外發行／微軟	發行時間／1998年第4季	●SVGA ●MOUSE

世紀帝國二搶鮮登場

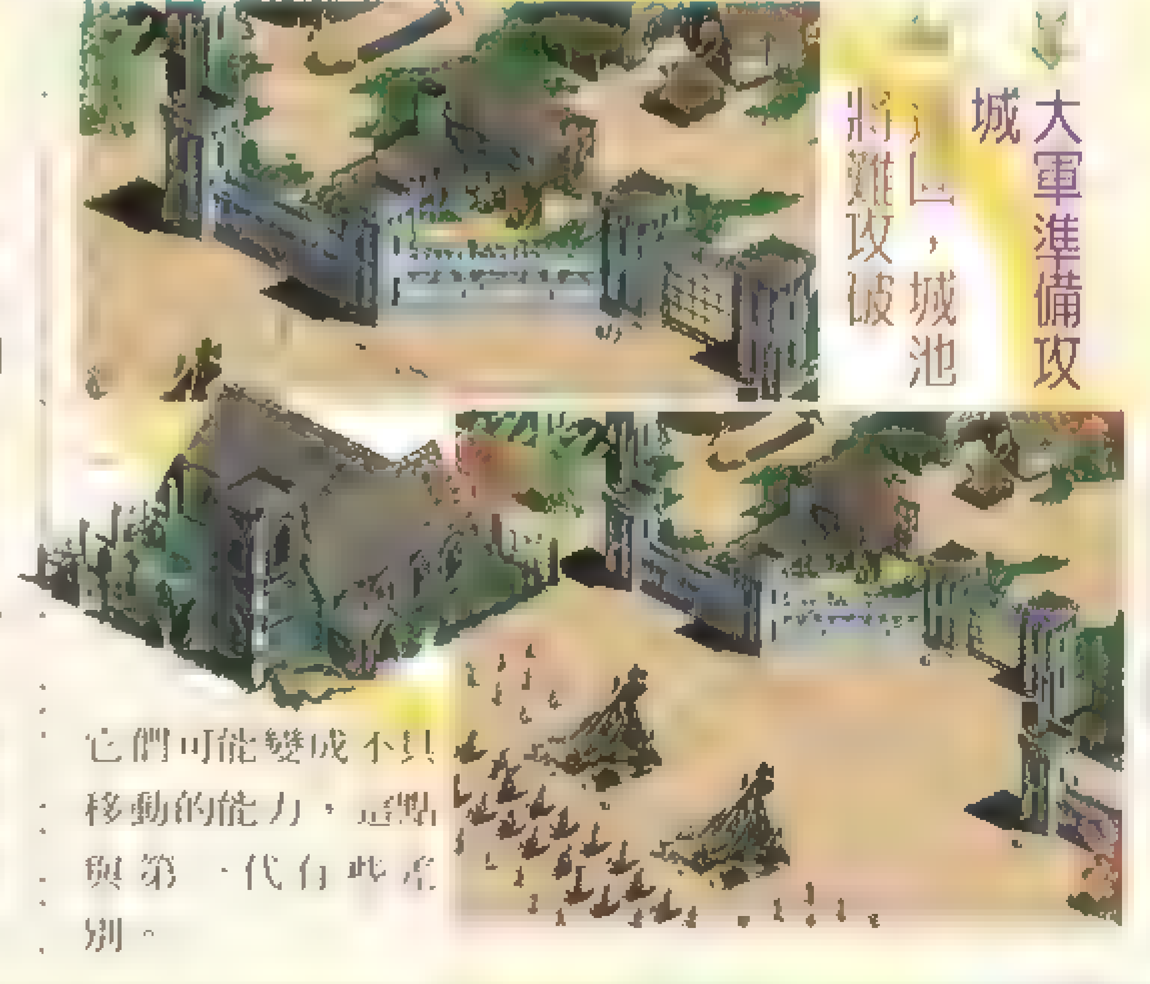
世紀帝國在去年年底上市，迄今全球總銷售量超過一百萬套，而且盛況不減成績持續發燒中。一些本領大的網站看準這股熱潮，為一饗網友與玩家，爭取到世紀帝國設計公司Ensemble Studios的設計師Bruce Shelley的獨家專訪，搶「鮮」挖出續集：世紀帝國二（Age of empires 2，也有名稱暫訂為世紀發現age of discovery的說法）的消息。雖然們從原作者的口中得知遊戲的雛型，但Shelly仍強調這套預訂在今年第四季上市的遊戲，在三月底只完成百分之二十五，雖然遊戲構想大致底定，但整套遊戲還可能修改。由最近從各網站上可取得的遊戲畫面顯示，世紀帝國二的圖形將變化最大的地方。Shelly說，目前世紀帝國二僅納入朴撲式的地圖，這點和第一代是一樣的，然而，在劇本（senarios）中將儘可能使用更多的歷史性地點之地圖。

城堡大門

世紀帝國二的遊戲主選單

城堡更難攻略

另外，軍事單位將具備戍守建築物的能力，玩家可以派部隊駐守高塔或與城堡，但現階段的設計是單位不可以爬上建築物或高牆的頂端進行戰鬥。這種新點子將讓特定的建築物有較優的戰鬥力，能對攻擊者進行反擊。因此，普通的戰鬥單位難以攻陷第二代中的城堡，若要破城池還得使用特殊的攻擊裝備。Shelly說，若進行順利的話，Ensemble有意在第二代中使用破城槌攻城，或者使用移動式的圍城高塔（mobile siege towers）載送一般戰鬥單位攻城。他補充說，在第二代裡最重大的改變將是攻城武器這一部份（如弩砲），它們可能變成不具移動的能力，這點與第一代有些差別。

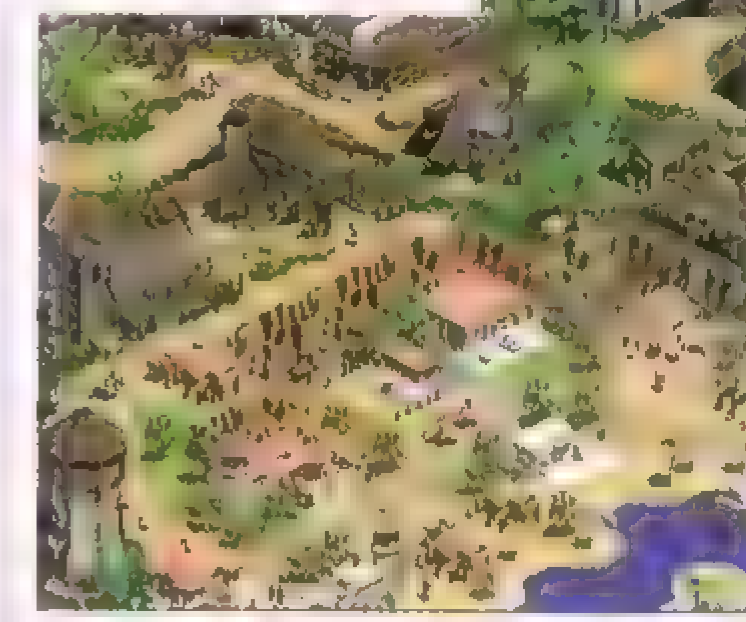


大軍準備攻城[illegible]，城池將難攻破

經濟

Shelly進一步說，玩家要求世界帝國二能以「第一代即時戰略遊戲的特徵」爲設計方向，而我們也正從這個方向努力，因此，在第二代中計劃加入排列單位（queuing units）、實施群體點數（rally points）、更詳細的行進點，與具備新一代AI特色的戰鬥單位，使它們能夠執行守衛、偵察、巡邏、護送等任務！

此外，在第一代裡那種讓人必須不厭其煩進行檢查的經濟制度與新的遊戲技巧（new play mechanics）也有些微的改變，簡單地說，玩家收集資源以建立軍隊的方式有了改變，例如，黃金可能不再是蘊藏給玩家開採，有可能是視玩家在遊戲中的表現，定期以獎賞的方式給予，而農場將在第二代中扮演更重要的角色，不會只是玩家維持具有價值的資源—糧食供給的替代手段之一。據說，Ensemble創造一種技術路徑（technological path），讓玩家從眾多的技術路徑選擇利用，使玩家所主導的文明能雄霸天下。據說，從農業和手工藝的經濟路徑一直到地面攻擊和海戰的軍事路徑，其模式超過一百個，這是其它同型遊戲所無法比擬的



騎士巡邏城鎮

繁華富足的城鎮

世紀

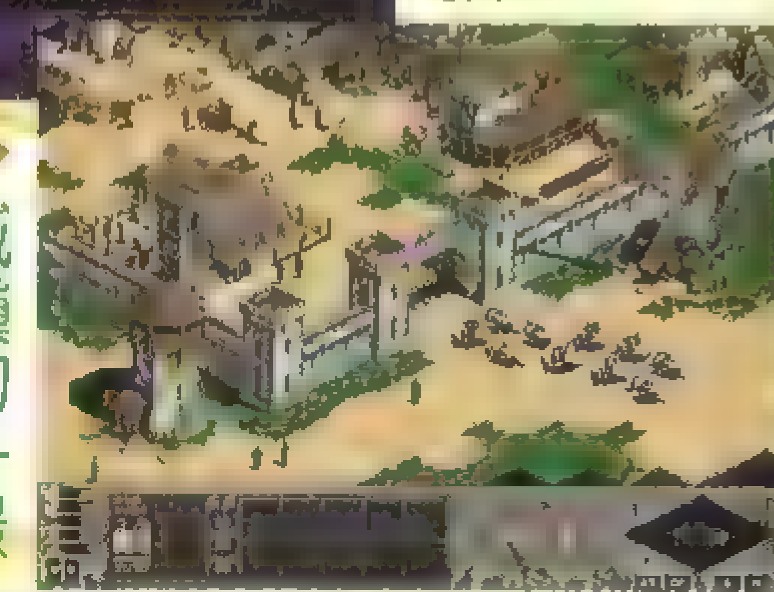
此外，遊戲網站GameSpot在專訪中問到「玩家所扮演的角色是否能被延伸到遊戲所描述的任何世紀？它會是什麼樣子？」這個問題時，Shelly含糊帶過，未說出明確的答案；但有關遊戲所含蓋的時代問題，據側面猜測，可能分爲黑暗時代、封建世紀、城堡世紀和槍砲世紀等。依Ensemble初步的構想，玩家在世紀帝國二中將控制十三支新文明中的任何一支，包括拜占廷、塞爾帝克、日本、蒙古、條頓民族、與維京人等，每一支民族都有一種能自恃的獨特軍事單位，而且還能建造及防守世界奇蹟，並保護國王或皇后；另外，第二代加強的地方還包括歷史戰役、隨機地圖產生器、劇情產生器等，務求提高遊戲的重玩價值。在多人遊戲方面，玩家透過微軟的網際網路遊戲區八人共玩，若不想花連線費用者，也可透過區域網路或數據機進行遊戲。



目前，世紀帝國2已如火如荼地趕製中，計劃最快的話將在秋季上市，最遲則須在年底才能和玩家見面



單人遊戲選項畫面



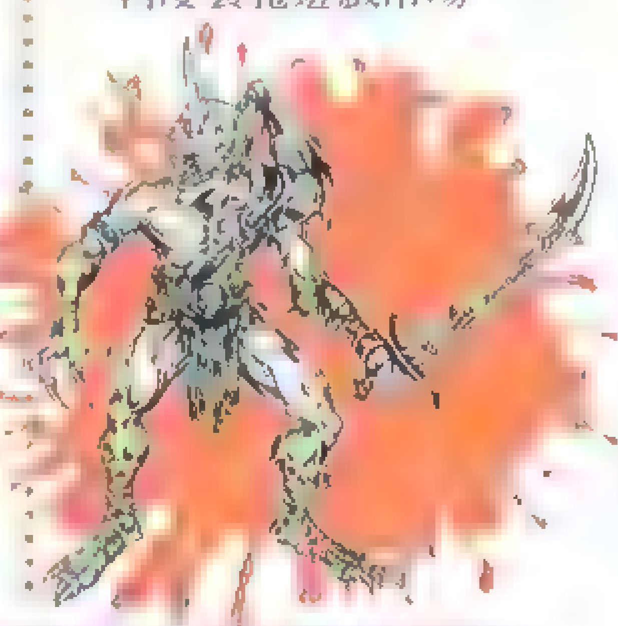
城鎮的一景



國外發行／Blizzard	發行版本／光碟	硬體需求	●Pentium 90 ●16MB RAM
國內發行／松崗	使用平台／Windows 95		●SOUND BLASTER
遊戲類型／RPG	發行時間／1998年9月		●SVGA ●M K



由Blizzard在去年上半季推出的暗黑破壞神，除了為該公司賺進大把的銀子外，並將RPG遊戲推上另一個顛峰，同時也獲得無數個遊戲網站的「1997年RPG最佳讀者票選獎」：雖然許多「RPG純種主義者」可能會堅持它不是一個「真正的」RPG，但仍不損數以萬計的暗黑破壞神迷，日夜沈溺在遊戲所建構的劍、法術與動作的地城世界中。現在Blizzard正趕製暗黑破壞神的續集：暗黑破壞神2（Diablo 2，暫譯，簡稱暗2），若順利的話，這套讓玩家痴痴等待的正宗續集遊戲，可望在今年的耶誕節前，再度襲捲遊戲市場



亞馬遜河女戰士

在暗2中將出現五位全新的角色，其中三位是男性，兩位是女性，由於Blizzard仍不願對角色詳加說明，是否會有變動，仍是未知數，目前該公司已正式宣佈其中兩位角色，分別是亞馬遜河女戰士及魔法師，但據推測（還未確定），其餘三位角色中的一位可能是帕拉丁，他是使用法術的戰士，具備強大的戰鬥技巧及施法療傷的能力

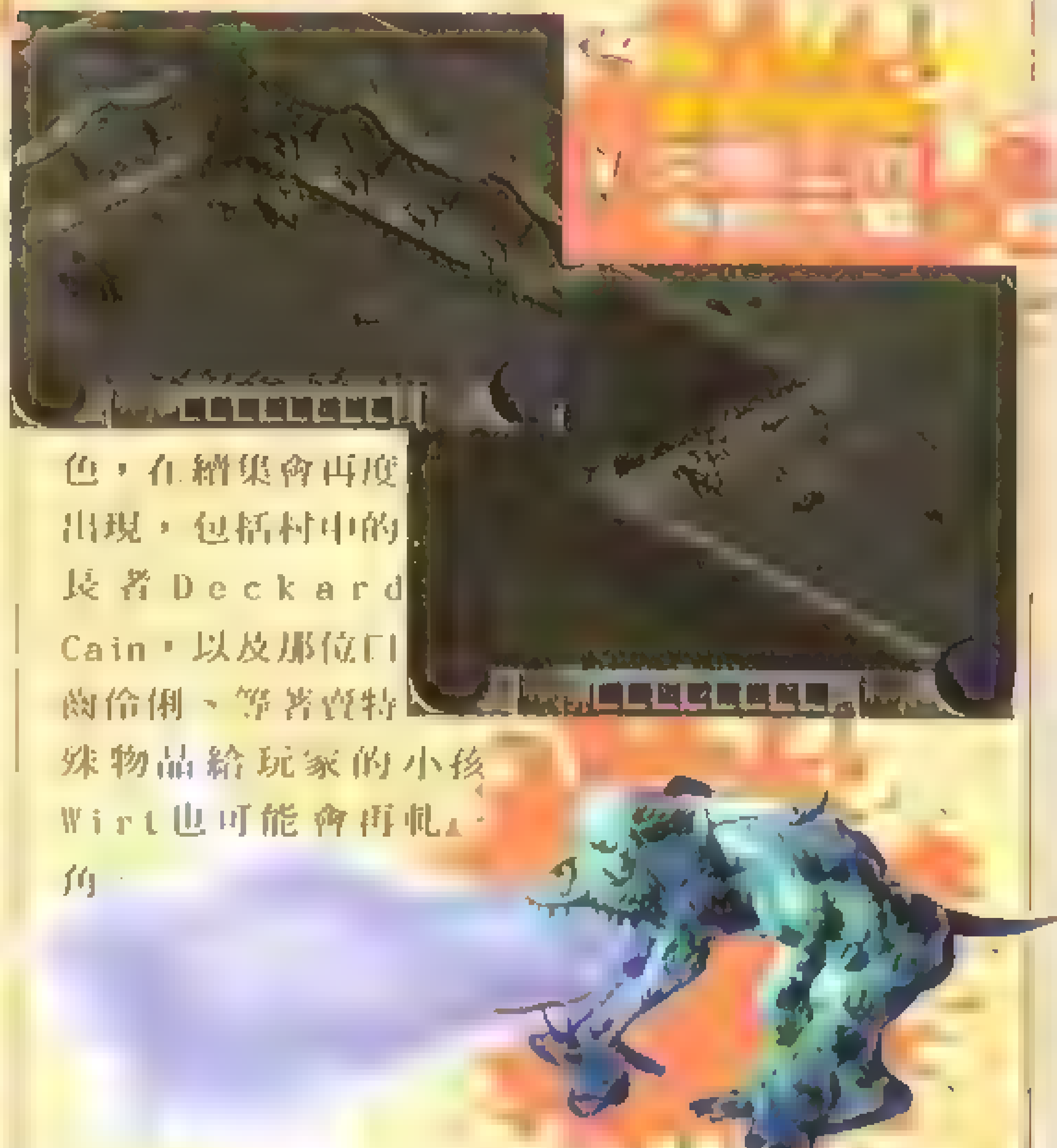
亞馬遜河女戰士精於使用長矛、弓箭、及標槍，具備的特殊戰鬥能力，包括　、閃躲：受敵攻擊時，能快速躲到一邊；　、纏鬥：須配合長矛使用，能展現戰鬥力以抑制敵人的行動；　、投擲力：能以強大的力量投擲長矛或標槍，給敵人最大的殺傷力；四　射擊：讓女戰士百步穿楊，增加傷害力。



魔法師道行高

至於魔法師則是一位男性施法者，其特殊的戰鬥能力包括一、念力：這是一種升級的心志控制力，它可強迫敵人照魔法師的心意行事，例如，反過來攻擊同夥；　、召集亡者：當對已死的敵人施此種法術時，亡者變成會動的骷髏，為魔法師攻擊圍攻他的敵群；三、召喚同類：召喚小型生物作為他的僕從，他們和魔法師能彼此心電感應，讓魔法師可看到、可聽到僕從所看到與聽到的事；四、吸血大法：施此法可將敵人的生命能源轉為己用，可藉此療傷或恢復力量。至於帕拉丁是一位配有利刃及施法能力的戰士，由於地位不明，在此不贅述。

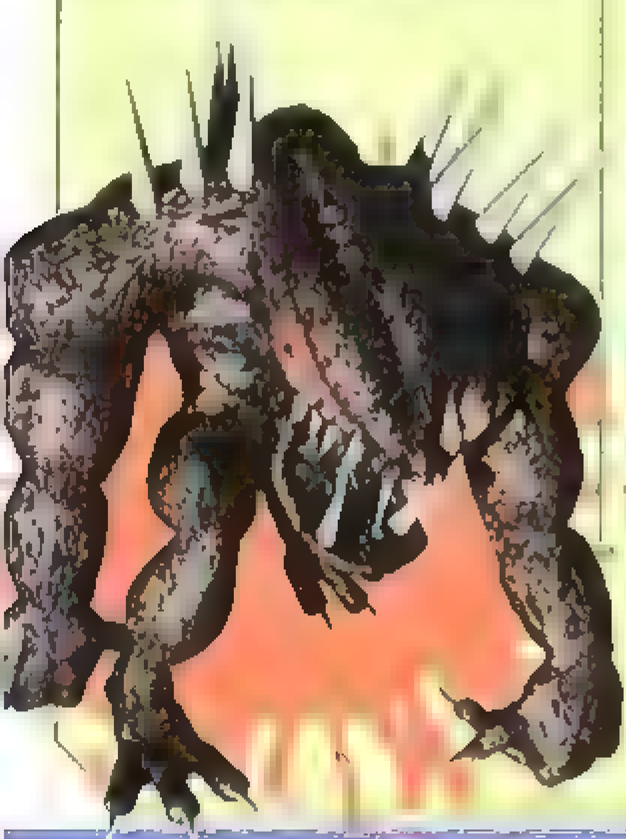




軟世曾在一○七期為讀者介紹暗2的最新製作情況，時隔數月，有關遊戲的最新資料已更加詳盡。根據該公司的設計師Bill Roper表示：「我們在暗2中使用全新的遊戲引擎，這是設計團隊為讓暗2更勝前作的努力之一。和原作相較，續集最大的改變是視界（viewing area）將大大的增加，因為設計師正在縮減諸如工具列之類的介面面積。更大的螢幕視野將讓整個遊戲看起來更開闊、更開放。另外，暗2較新的地方還包括光源，除了讓施法時的效果更懾人外，陰影與視覺也更逼真。」此外，在原作中完全靜止不動的小鎮畫面，將在續集中將消失，玩家在暗2所看到的非冒險區域，將是更生動細緻的畫面，會有更多的非玩家角色在村莊內走動，設計師正計劃加入更多的背景動畫，讓遊戲畫面更活潑。有些在原作中出現過的角色，在續集會再度出現，包括村中的長者Deckard Cain，以及那位口齒伶俐、等著賣特殊物品給玩家的小孩Wirt也可能會再軋一角。

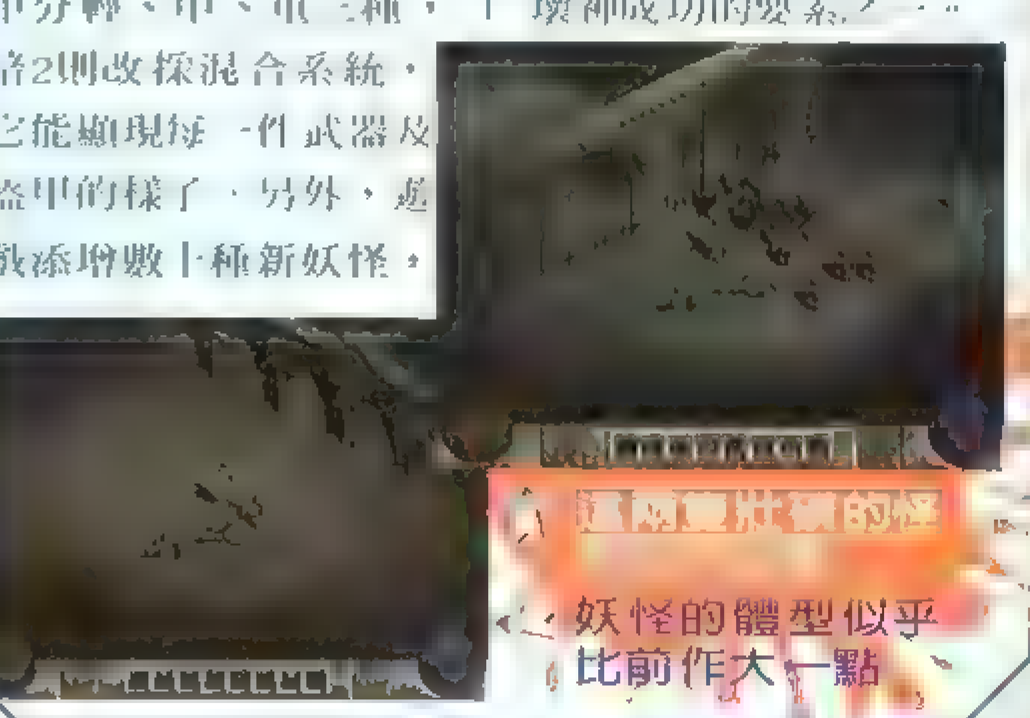
戴艾波再度肆虐

暗2的劇情仍沿襲前作的虛構手法，敘述玩家在前作中所扮演的英雄無法阻止戴艾波及其黨羽的殺虐，而在聖戰中壯烈犧牲。戴艾波破死亡的牢籠而出，逃離Tristam的戴艾波開始散佈牠的影響力及邪惡，遭殃的地區比昔日更廣。助戴艾波完成惡毒計謀的爪牙包括Baal及Mephisto…。暗2與原作最大不同的地方，有評論家主張是遊戲的內容，因為，據說暗2的內容比原作約大上四倍，遊戲深度及時間大大增加。Roper說：「遊戲將由四個獨立的劇幕（acts）組成，僅第一幕的規模便與暗黑破壞神全套遊戲相當。」據了解，第一幕是發生在山區，邪惡的魔鬼Andariel在此間蹂躪四周的居民，牠為討好主人戴艾波不惜掀起一場浩劫。玩家要過此幕，才能進行下一幕。



Battle.net廝殺

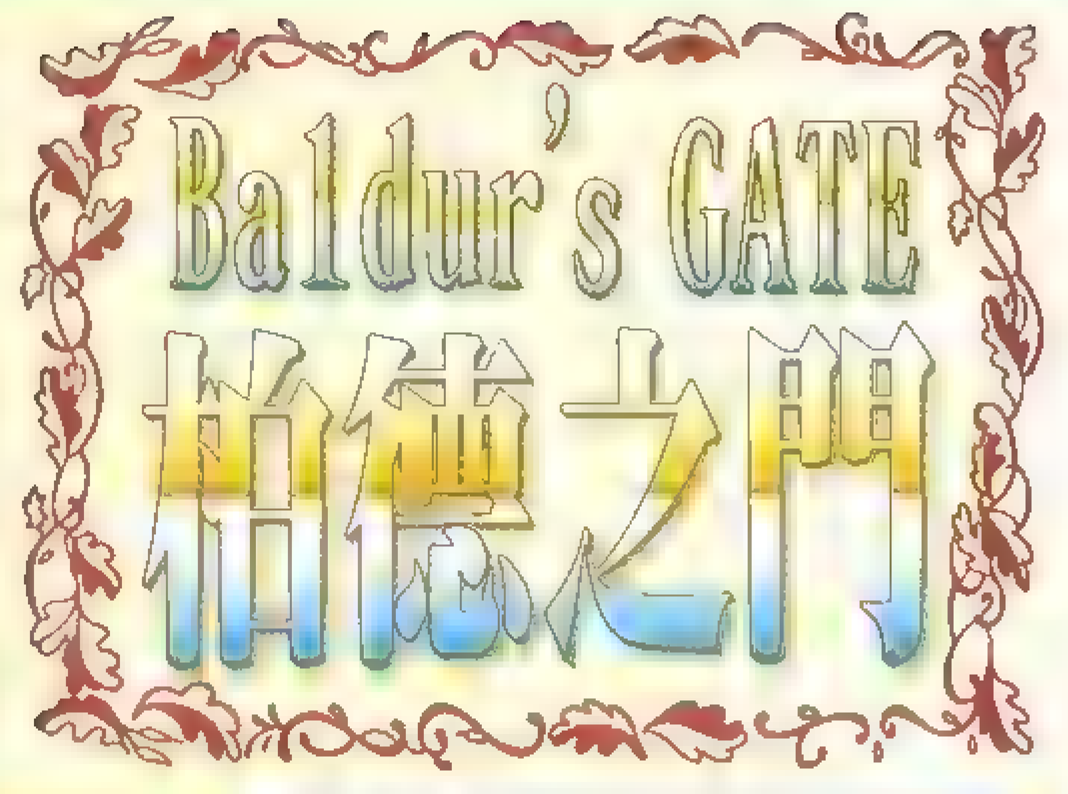
由於遊戲的內容及範圍大量增加，因此玩家在暗2中所能用的武器、法術、神奇物品及其它金銀珠寶等，也會相對增加。各角色搭配使用的武器會出現在不同的地點，不同的裝備仍會改變角色的外貌，但原作將改變外貌的盔甲分輕、中、重三種，暗2則改採混合系統，它能顯現每一件武器及盔甲的樣子。另外，遊戲添增數十種新妖怪，讓玩家盡情的砍殺、撕裂、爆破及焚燒；在暗2中可能只保留三種在原作中曾出現過的妖怪，包括骷髏兵、殭屍及墮落使者，因為，設計師們太喜歡牠們了！最後，暗2仍會具備上Battle.net對戰的功能，畢竟，它是暗黑破壞神成功的要素之一。



這兩隻壯碩的怪

妖怪的體型似乎比前作大一點

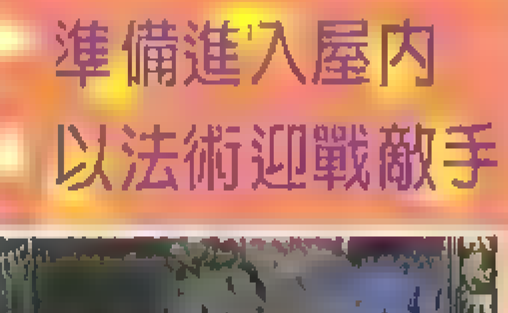


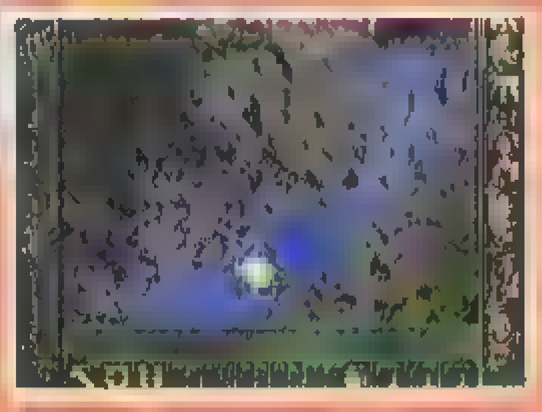




- Pentium 100
- 16 MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- MOUSE







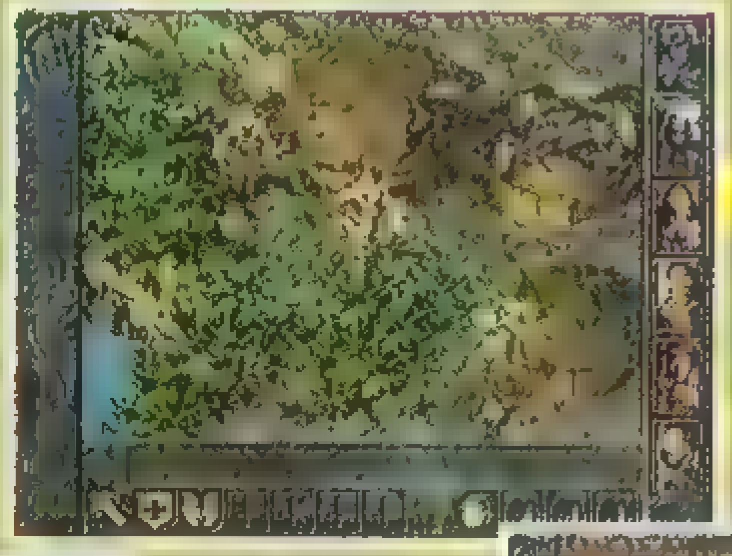




優異的圖形及光源特效



[illegible]的
合[illegible]面，
少[illegible]吧
找[illegible]的入口
亮了



適才適用，
[illegible]
以一敵三





[illegible]

[illegible]

[illegible]

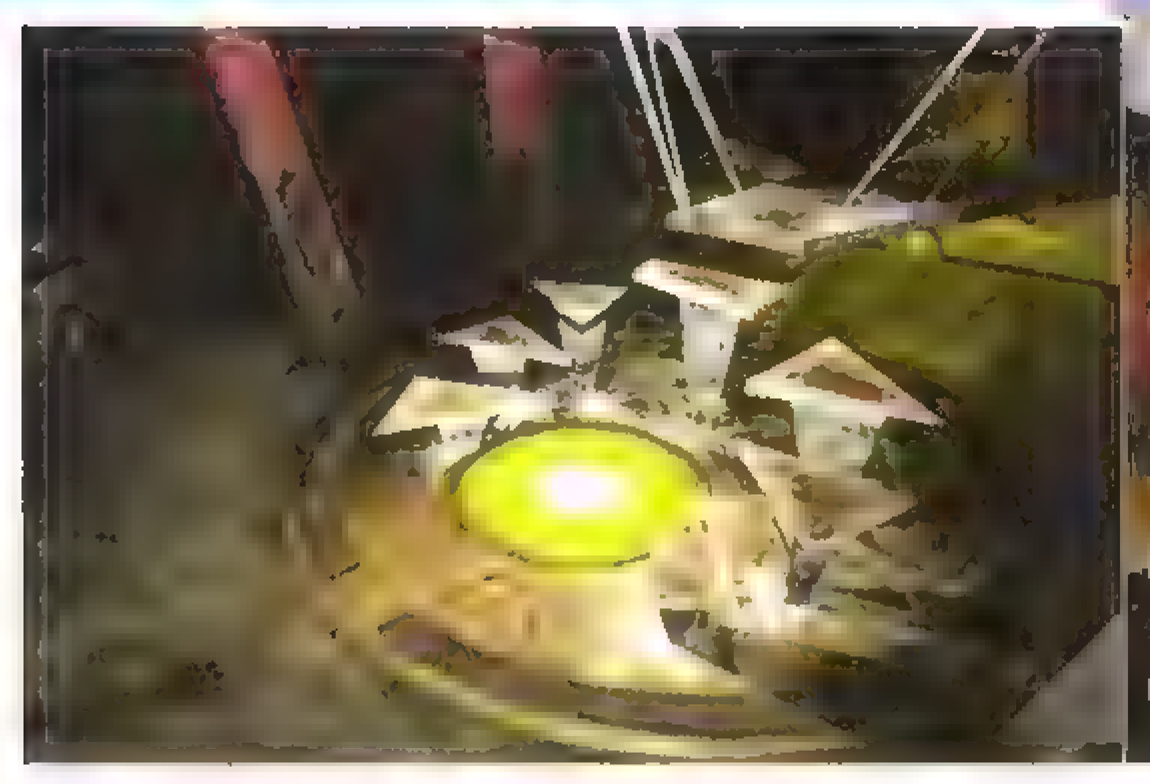
遊戲畫面的手法與暗黑破壞神類似

在這個房裡，會有什麼遭遇～

步入另一道關卡了

光源及物品均相當細膩



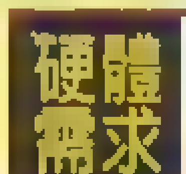




SEED 天昏地暗

遊戲類型／射擊　　國內發行／未定
發行版本／光碟　　使用平台／WIN 95
國外發行／Human Soft　　發行時間／1998年10月

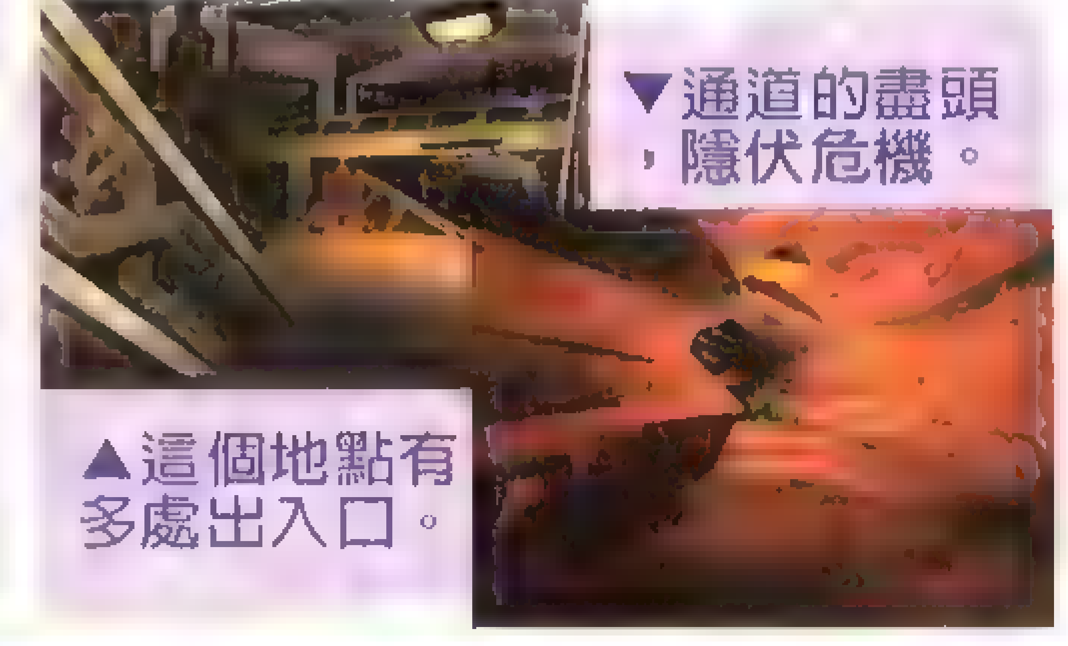
硬體需求
●機種　未定　●記憶體　未定
●WIN相容音效卡
●模式　未定　●操作　未定





與遊戲同名引擎製作

雖然遊戲界有很多公司正在設計第一人稱射擊遊戲，但使用3D引擎的公司仍寥寥可數。在這些遊戲中，多數是使用id Software的Quake I/II技術，有些是使用Epic的Unreal引擎，而Monolith公司則用自己開發的DirectEngine，這些都是赫赫有名的遊戲引擎，但本文為玩家介紹的遊戲天昏地暗(Seed，暫譯)，則是歐洲一家初出茅廬的公司Human Soft使用自行發展的，且和遊戲恰巧同名的引擎Seed製作。要求「與眾不同」的結果，逼使本遊戲設計非常注重「燈光如何影響物件，以及物件如何投射出陰影」。


▼通道的盡頭，隱伏危機。

▲這個地點有多處出入口。



光明與黑暗的戰鬥

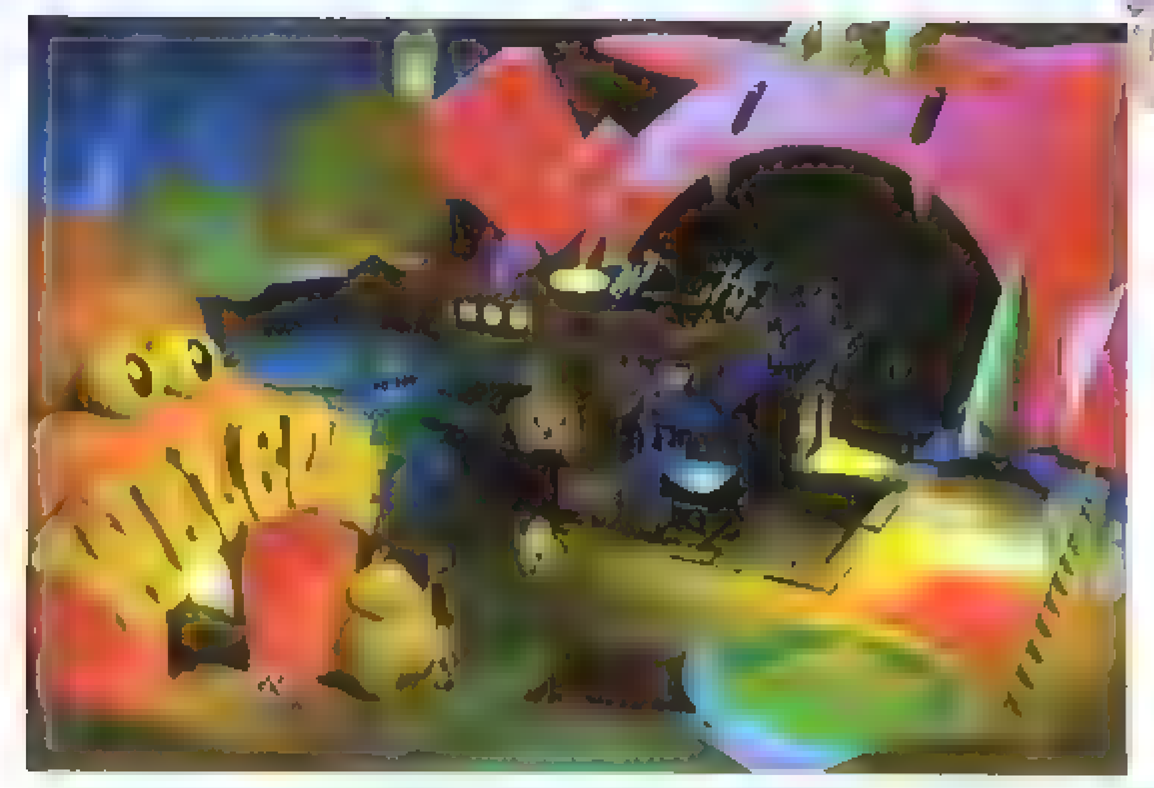
或許讀者對本[illegible]為使如此倚重光源[illegible]

[illegible]領世界[illegible]

[illegible]是[illegible]天昏地暗引擎[illegible]現出16bit或[illegible]

[illegible]確地說，天昏地[illegible]傳統上以多[illegible]基礎的引擎[illegible]但[illegible]現出的關卡與結構與用Quake類型[illegible]所做出的遊戲[illegible]玩家[illegible]可在遊戲世界中進[illegible]全自由度移動，此引擎[illegible](pixel-based ray tracing)，它讓設計師[illegible]如何影響物件及投射陰影有更佳的控制能力。

Final Fantasy VII
太空戰士VII



遊戲類型／RPG	國內發行／未定	**硬體需求** ●機種　未定　●記憶體　未定
發行版本／光碟	使用平台／Windows 95	●SOUND BLASTER
國外發行／EIDOS	發行時間／1998年6月	●模式　未定　●KEYBOARD

PS移植至PC的RPG

SquareSoft推出的太空戰士七（Final Fantasy VII，暫譯），是由PS移植至PC的角色扮演遊戲，版本轉換得相當直接，無論文字、美工、或者其它細節均沒有太大的改變，遊戲還會支援Direct3D和3D加速卡，但沒有加速硬體的玩家別緊張，據說設計公司還會推出純軟體驅動的版本。太空戰士七與一般RPG不同的地方是，遊戲是按照角色的屬性來決定戰鬥中的行動順序，而不像一般RPG採回合制的戰鬥規則。玩家是以第三人稱視角來觀看所控制的角色，戰鬥的畫面會隨著玩家進行攻擊、施法、或保護盟友的動作而不時變換。



這套畫面更精緻的續集遊戲，主要敘述一家心懷不軌名叫神羅（Shinra）的能源公司，它原本開採地球所蘊藏的宇宙生命能源，來提供人民使用，但後來卻利用它來控制宇宙，能源被開採光的星球，甚至會走上爆炸的命運。

因此，遊戲的主人翁克勞德（Cloud）聯合反抗組織亞瓦崙奇（Avalanche）推翻神羅惡毒野心。在過程中，克勞德遇上一些非常神秘且武藝高超的盟友，協助他和神羅的爪牙戰鬥。

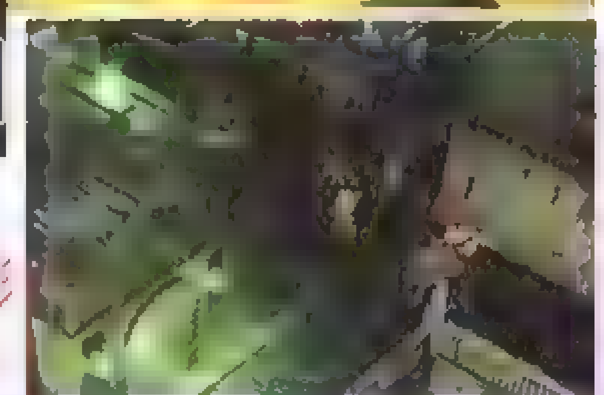
⇐ ⇑ 瓦拉斯、甘絲波羅和洛克赫特三打一



遊戲中的其他重要角色還包括：一、瓦拉斯，他是亞瓦崙奇的領導人，右手已經被一隻蓋特林槍取代，戰鬥時憑的是力量，而不是靠魔法；二、甘絲波羅，是一位美麗的賣花女，精於使用魔法攻擊敵人；三、洛克赫特，她是一位樂天的年輕武術家；四、賽特席德，它是娛樂設施「金碟」的一台算命機器，亦是一台吃餃子老虎，能擲骰子，能隨機攻擊其他人。五、西德高風，是火箭城的市長。高風所擁有的長矛，常讓他在混戰中取得制敵先機。







⇑ 克勞德展開攻擊

太空戰士七不改PS色彩

⇒ 與各路英雄對抗神羅



The Settlers II 工人物語2

國外發行／BLUEBYTE
國內發行／華義國際
遊戲類型／策略
使用平台／DOS
發行時間／五月

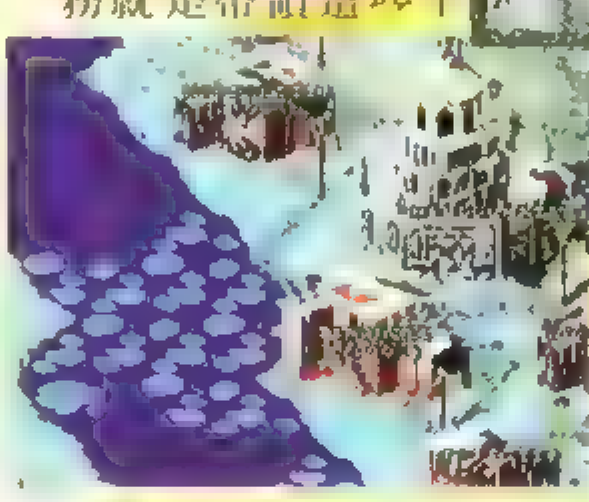
硬體需求
- 486DX2/66
- 8MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- MOUSE



工人的故事又開始了！

聞名世界的BLUEBYTE公司所推出的即時策略遊戲「工人物語一」曾在世界各地引起極大的迴響，包括台灣在內，都曾因此席捲起一陣策略風。現在，挾著工人物語第一代的餘威，「工人物語二」也即將推出了。相信這對許多工人物語第一代的遊戲迷來說，是期盼已久的好消息，而對沒有玩過第一代的遊戲迷而言，也可趁此見識見識這套魅力無窮的遊戲！

故事由一群人遇到船難開始，在和波濤洶湧的海洋對抗後，他們被狂風駭浪吹到了一座表面上無人的荒島上，船隻都已經毀了，最重要的是生存！你的任務就是帶領這些人們和大自然對抗，重建生活和探索這個世界。



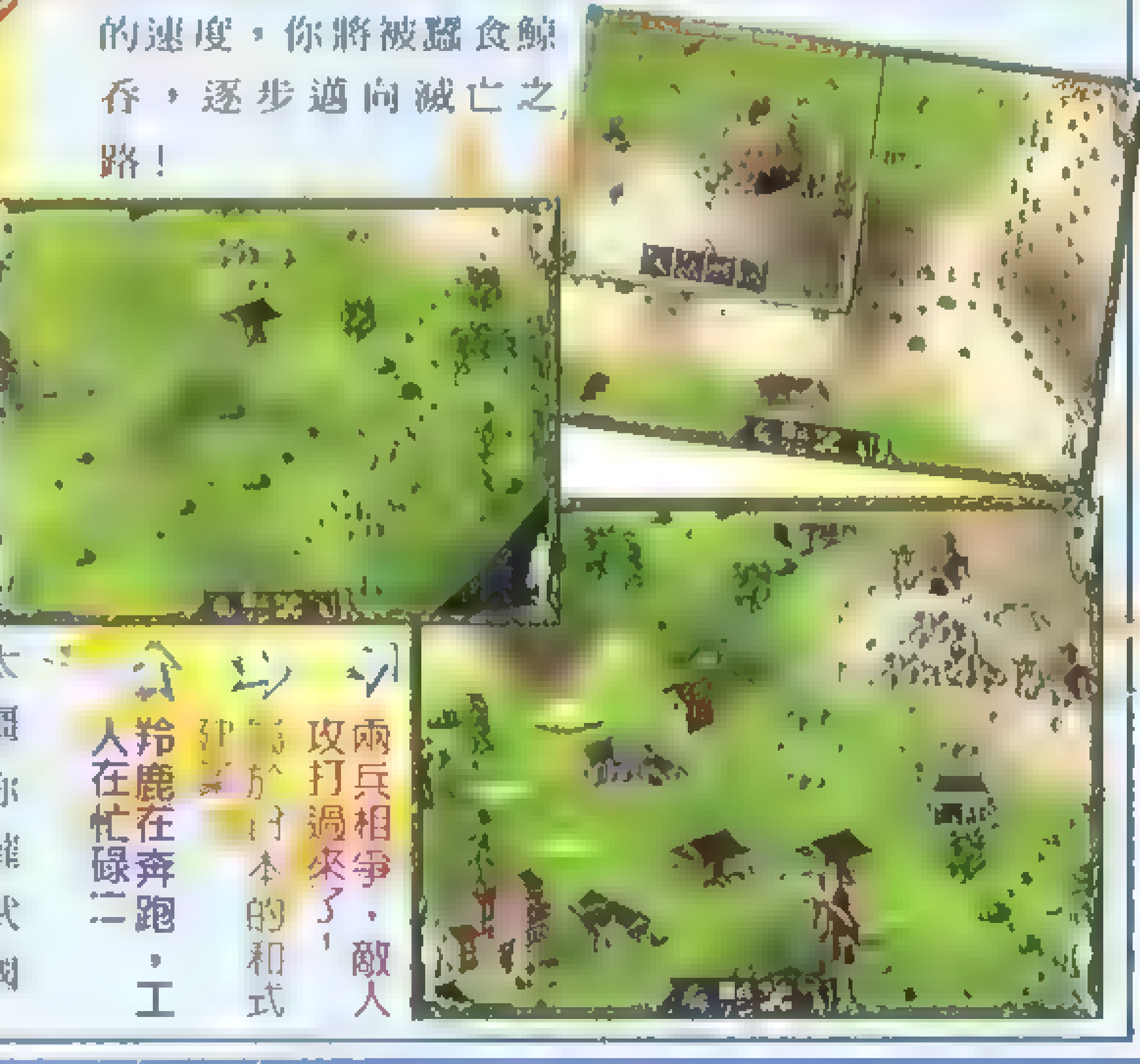
↑縱然冰天雪地，也要努力建設家園！

←藍色大海中，遺世獨立的荒島

擴大自己的領域

正如許多策略性遊戲一樣，遊戲中時間是不停地流逝的，漸漸的，木柴也許被砍得差不多了，這時就有必要蓋植樹場，隨著探險家的探索，視野慢慢擴大，為了防衛，必須蓋個軍營，蓋軍營還有一大好處，當軍營蓋好，士兵進駐後，你的疆域也就隨之擴大。當然它最重要的功能在於抵抗敵人的進攻！

當你在逐步擴大疆域的同時，敵國也同時在擴大，這正是一個和時間賽跑的遊戲，如果你的動作太慢，很快的，所有的疆域都將被敵國佔領，你的建築物將逐步被摧毀，若士兵的訓練和武器的製造沒有跟上敵國的速度，你將被蠶食鯨吞，逐步邁向滅亡之路！



兩兵相爭，敵人攻打過來了！

[illegible]

羚鹿在奔跑，工人在忙碌

在第一階段，剛開始你所能建築的房子，僅有少數幾種。建築物又分大、中、小三型，小型建築物在一開始只有砍柴小屋和採石場，中型建築物則只有鋸木場，大型建築物則無。派遣地質學家和探險家四處探索是非常必要的，因為只有隨著地質學家發現水源、煤礦或鐵礦，你才能跟著蓋井和各種採礦場。

遊戲的重點即在於尋找各種資源，包括石礦、金礦、煤礦、鐵礦，還有森林和海邊豐富的資源，所謂「靠山吃山，靠海吃海」嘛！有了食物才有力氣工作，也才能去發掘各個礦產、製造金幣和武器，有了金幣士兵的等級才會上升，有了精良的武器才能和敵人對抗！

當你的領土逐漸擴大，物資也逐漸豐富後，蓋一個造船廠，建造一支艦隊去探索海的那一端未知的新世界吧！！在新的疆域繼續建立你的帝國，船隻也可以用來補充新島嶼的物資。

必須特別注意的是道路的安排，遊戲中有許多地方可以插上旗子，這正是鋪道路的關鍵所在！！旗子與旗子之間才能連成道路，如果安排不當，運送物資時必須不停地繞遠路，各項物資的運送會因此變得非常緩慢，建築物的建築就會遲遲無法完成，進而更會影響到許多生活必需品的生產，更不用說當敵軍攻打過來時，你的兵工廠都還沒蓋好，那就只好束手就縛囉！



四大文明

努比亞人的獨特建築

遊戲中一共有49個地點，4個文明包括羅馬人、亞洲人、努比亞人、維京人等可選擇，各有其古老文明的文化特色，建築物的型態甚至民族的服裝也都跟著不同，讓你可以感受不同的樂趣，而看著自己的國家日益壯大，心中的喜悅更是難以形容的！

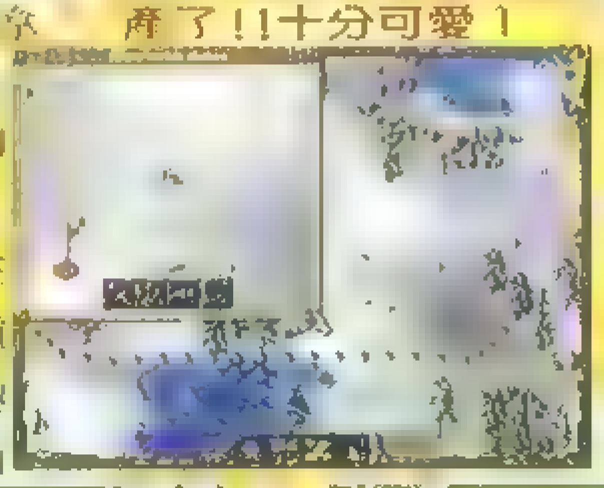
建築物共有32種，各式各樣不同的建築物包括屠宰場、磨坊、麵包廠、製幣場、釀酒場、防守城堡等，再加上共有四種不同文明，所以實際上有128種建築型態，各具不同的特色，保證讓你大開眼界！！

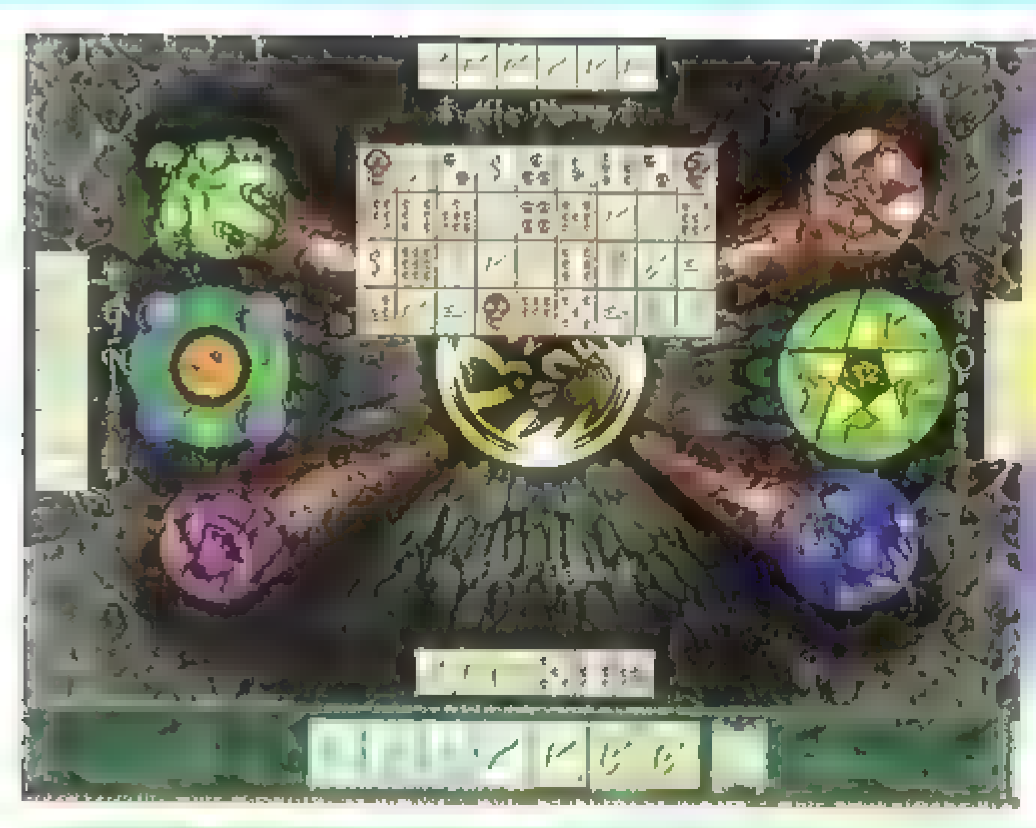
遊戲中隨時可以察看地圖，必要時還可將局部放大仔細觀察，可以看到更細部的情景。此外，你還可以自由使用地圖編輯器去創造新的國家，包含著火山深谷等特殊景觀，從中面對全新的挑戰！！

本遊戲是完全由手工繪圖完成的場景，畫面精美細緻，可以看到裡面的人扛著東西走來走去；漁夫拿著釣竿在釣魚；獵人拿著弓箭在狩獵；等著搬東西的人無聊的在吹泡泡、跳繩、看報紙；地質學家在敲敲打打；農夫在種田割稻等，充滿了趣味性和娛樂性，裡面主要負責搬運的是人，但若蓋了養驢場，則也可以看到許多驢子馱著東西走來走去，十分有趣。

面對六個不同階段的挑戰，各個階段的任務也各不相同，從最初的自給自足到最後的征服世界，令人充滿成就感。此外，你也可以選擇多人模式，對抗其他人而不是電腦！一共九種不同風格的華麗配樂，有的卡通、有的古典、有的搖滾，絕不單調，首首動聽！！

哇！地質學者發現礦產了！！十分可愛！





The Isle of Four Winds: RUNE WAR
方城魔域

使用平台／WIN95　　發行時間／五月
遊戲類型／策略

硬體需求
- Pentium 90
- 16MB RAM
- WIN相容音效卡
- SVGA
- MOUSE



介紹「方城魔域」就必須提到中國古老的「麻將」，而「方城魔域」基本上就是一個麻將遊戲，只不過這個遊戲還融合了魔法的成份在裡面。「方城魔域」把近年來在歐美興起的，含有角色扮演、策略因素的「魔法牌」與麻將結合在一起，創造出了一種新類型的麻將遊戲。

遊戲本身分成兩個部份，「麻將遊戲」和「地域征戰」。前者就如同在市面上看到的麻將遊戲一般，不僅提供單人對抗電腦，還提供了透過數據機、序列埠連接線、IPX通信協定、TCP/IP網際網路多人連線大混戰等多種連線遊戲方式；「地域征戰」則包含了幻想、魔法、生物召喚等具故事性的策略、角色扮演遊戲方式



四風之島上的巫師



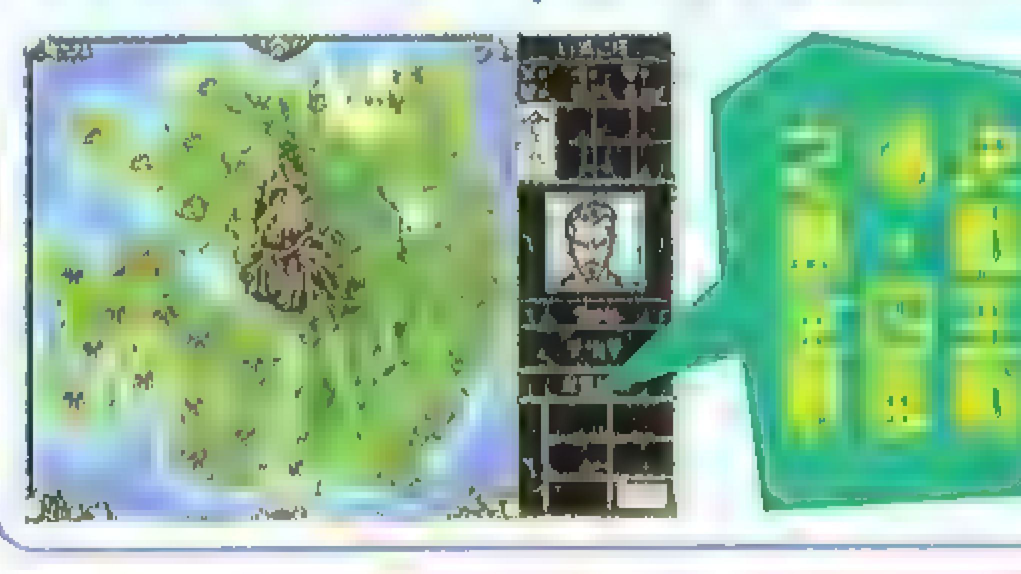
故事開始於危機星球曆3416年的「四風之島」上，恰逢方城魔域之戰舉辦的關鍵時刻。「方城魔域」是一處不流血的戰場，由九位具有不同咒語、法術能力的巫師，各憑本事輪番爭取四風之島上的最高權力。每隔二十五年，四風之島上的四個主要部族便會各派一位善用魔法的巫師來參加方城魔域之戰，這四位代表會被帶到由巫神所看管的「四風之塔」中。他們必須在指定的時間內，彼此競爭對抗、鬥智鬥法，以決定其所屬部族未來二十五年內，所能支配的土地與權力。



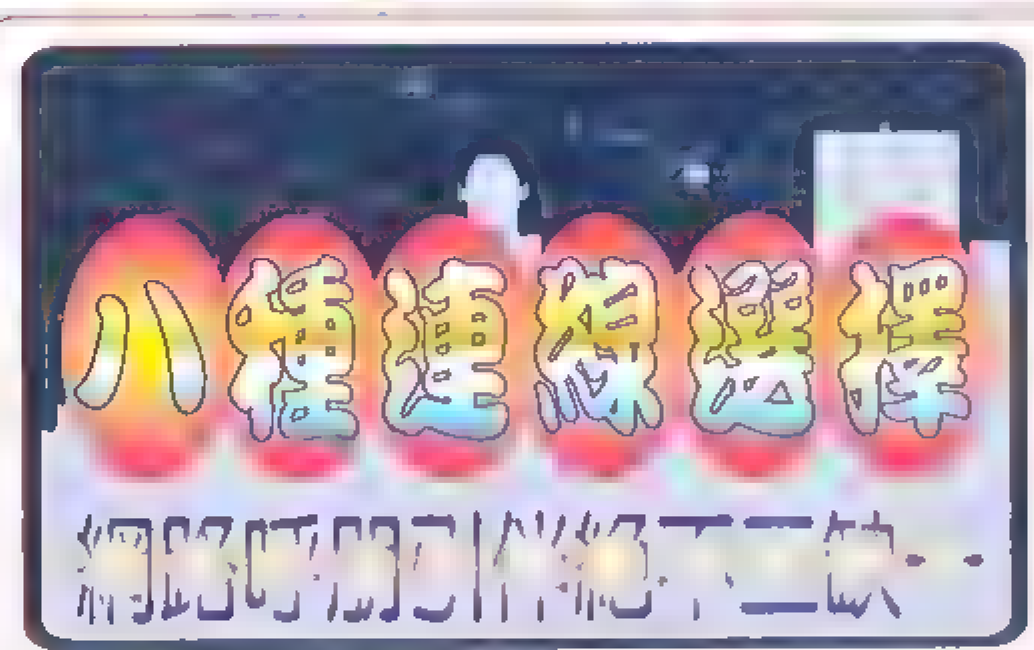


全新中文化操作界面

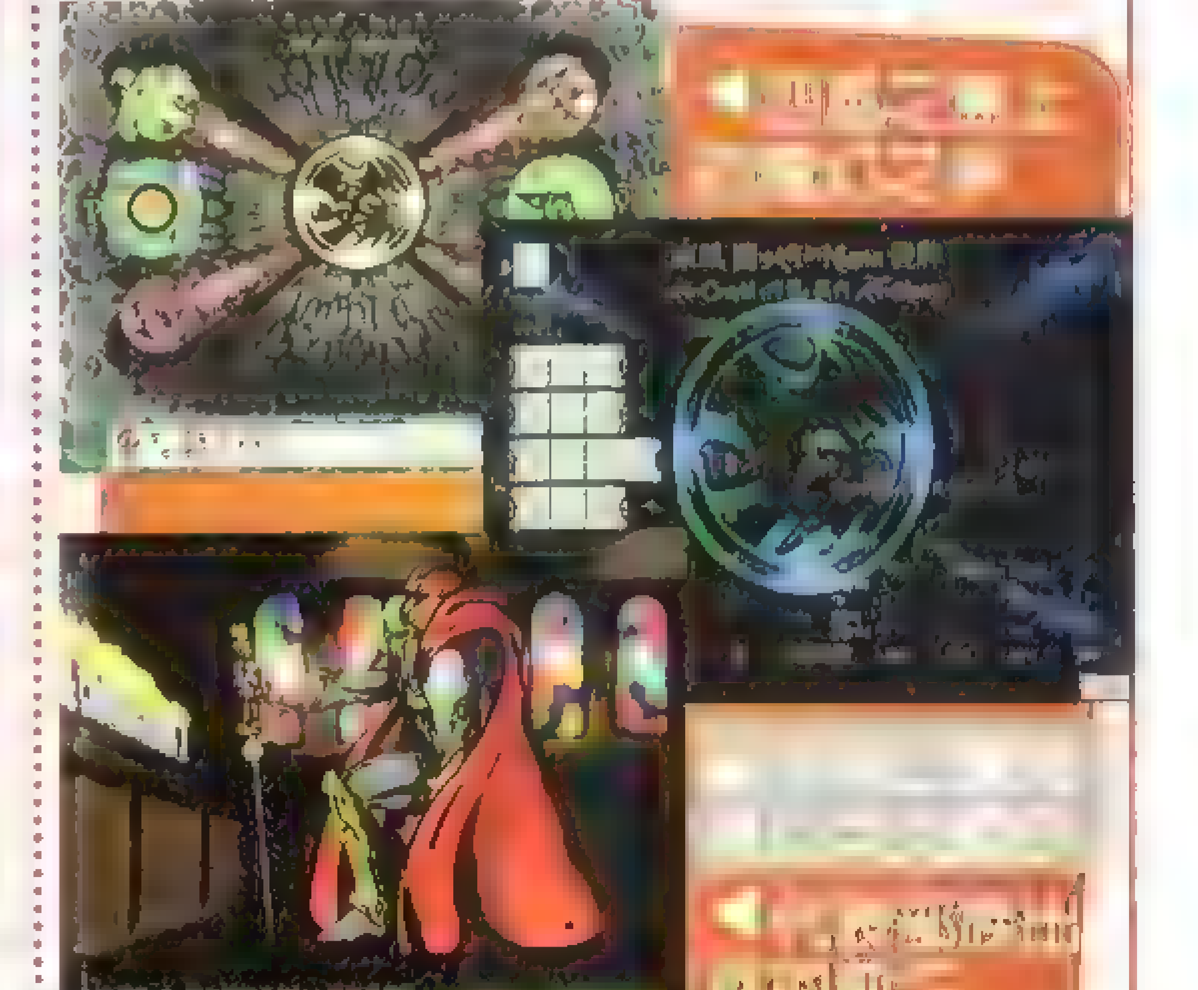
操作界面上，這個遊戲提供了全中文化的環境。第一個部份是土地訊息區，最上面一行會顯示目前所在地名稱，領地名稱的下方則用來顯示這塊土地的狀況，接下來有八個空格，是領地兵力顯示區。地圖正中央的領地是「四風之塔」所在地，屬於中立停火區，因此任何玩家的兵力都可以部署在這一區而不會被攻擊。右邊中央的人方格是觀景窗，會顯示出所看到事物的相貌，觀景窗的四周則用來顯示法術的小圖像。如果觀看的是一位有法術的幫手，那麼觀景窗中就會出現這位幫手的圖像，而在圖像的外圍則會顯示其所擁有的法術圖示。

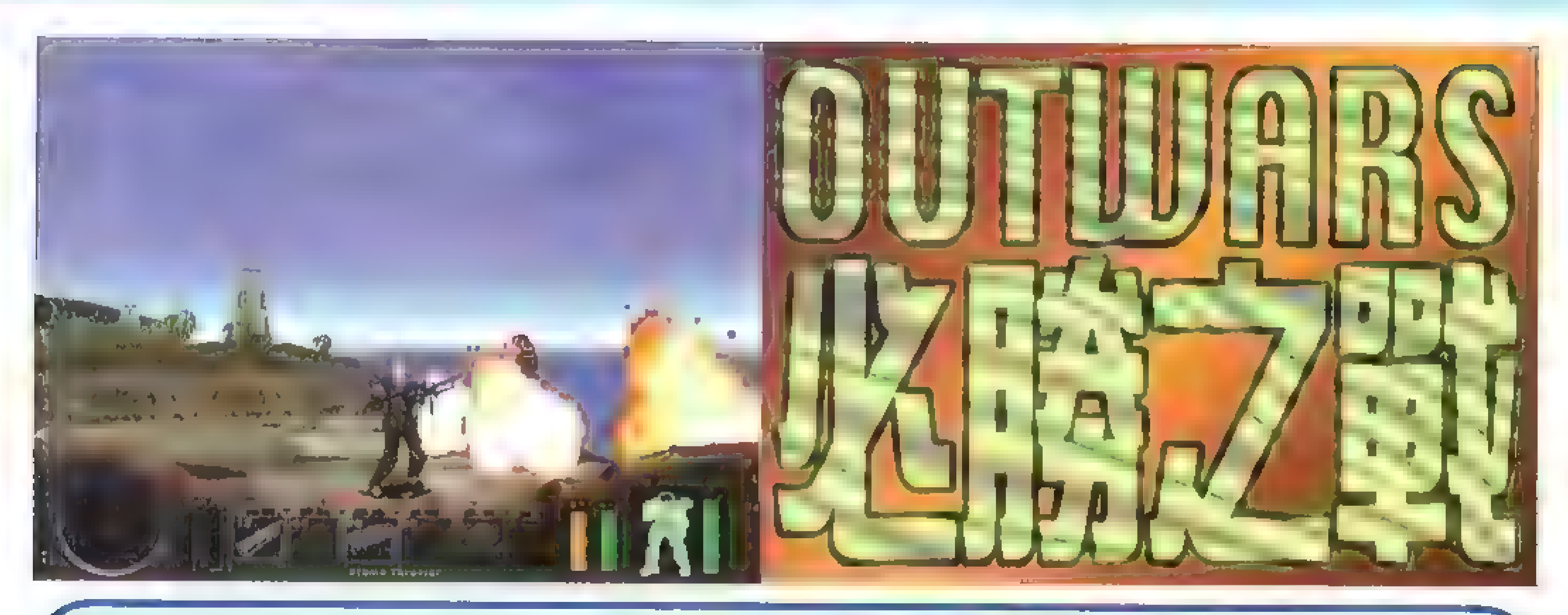


「方城魔域」進行的方式分爲兩大部份，「麻將遊戲」和「地域征戰」。玩家在麻將遊戲回合裡，必須儘量利用麻將牌，竭盡所能地召喚生物、施魔法以妨害比賽的公平性。一回合結束後，旋即進入刺激的地域征戰模式。在地域征戰模式裡，玩家必須指揮手下的魔法生物（幫手），在自己現有的領地上攻擊他人。回合依照在麻將階段東南西北順序，攻擊分遠攻及近攻，也可以施法治療同伴或攻擊對手。每個魔法生物及領地有四種屬性值，依序爲：近攻、遠攻、防衛、忠誠四種數值，忠誠度降爲零則死亡。



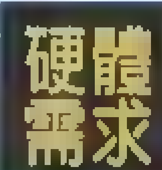
執行本遊戲較爲特殊的地方是對顯示卡解析度的要求，高達1024×768，256色的顯色能力是執行遊戲時的基本條件。要求雖然有點高，不過也可由此看出遊戲畫面的精緻程度，非一般國產甚至進口同類型遊戲可以比擬，在視覺上算是相當不錯的享受。另外，少了呼朋引伴的捉對廝殺，恐怕玩麻將的樂趣就遜色不少！「方城魔域」的多人連線部份，最多有高達八種的選擇，因此不管何時，玩家絕對不會發生三缺一的窘境，隨時想跟誰鬥智鬥法，必然可在網路上找到死對頭，不受時空的限制。





OUTWARS 必勝之戰

國外發行／Microsoft
國內發行／未定
遊戲類型／動作
發行版本／光碟
使用平台／WIN95
發行時間／87年4月



●Pentium 133 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA ●KEYBOARD



更勝原作的射擊遊戲

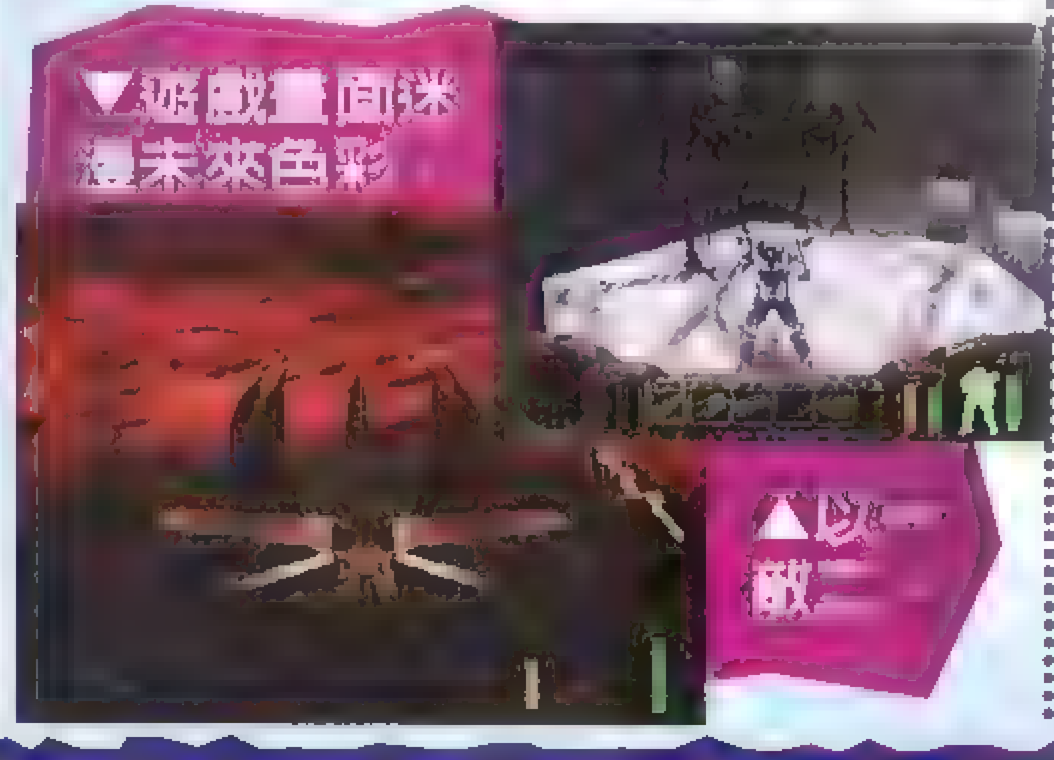
必勝之戰(outwars，暫譯)是一套風格近似Looking Class在多年前推出的Terra Nova遊戲。由測試版來看，必勝之戰的圖形、介面與任務結構均遠勝於Terra Nova。該遊戲的製作主任Steve Cowser在網站上表示：「必勝之戰的設計團隊在構思遊戲時，大量取材自小說、電影、電視與其它遊戲。我們仔細研究所有的3D射擊遊戲後，決定在遊戲內加入戰術成份，讓玩家覺得是親臨了一場大型戰役，彷彿置身在科幻電影中，而非只單純做個旁觀者。」遊戲提供二十五個單人任務及十八個多人任務，將讓玩家大呼過癮。

▶外太空的沙丘戰鬥場景



具有特色的任務

遊戲中的噴射跳躍（jetpacking）、跑步、行走、及使用滑翔翼的動作，均著動態效果，而任務的困難度，會隨著遊戲在挑戰過程中加入的戰勝條件而增加。Loftis說：「遊戲中有各式各樣的任務，每一項任務都有相當難度的過關要求：早期的任務集中在教玩家如何在剩餘的任務中圖生存之技巧；有一些任務則是宛如天崩地裂的戰鬥，這類型的任務會有很多敵軍及許多火力強大的船艦加入戰局；有一些任務則著重在秘密行動，；有些則牽涉團隊戰，而玩家如何利用並指揮隊友，將成為任務成敗的關鍵。」在某些任務中，玩家可能須領導一小隊人馬執行附加任務，有些任務則可能是有多組友軍參與的戰鬥；至於其它戰鬥類型還包括小隊戰（Team Warfare）及團隊任務（Team Missions），小隊戰是遊戲中最簡單的團隊遊戲，它是以小隊為基礎的決戰；團隊任務以多人共玩為主，基本上玩家和隊友有一個共同的目標，你的敵人也有一個類似的目標，而敵我雙方的任務是相對而衝突的。



▼遊戲畫面洋溢未來色彩

▲以一敵二

隨戰況變化的配樂

在空中的怪物較棘手

多彈頭手榴彈

ECM手榴彈

火焰發射器

單彈頭手榴彈

導　彈

那帕姆手榴彈

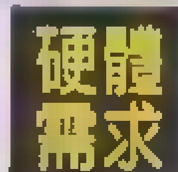
詳實的地形景觀

隱藏的選項設定畫面。



Quake 2：The Reckoning
雷神之鎚2 天譴

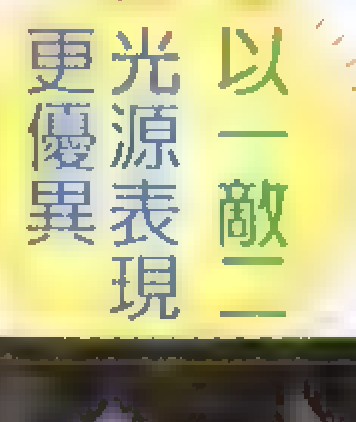
國外發行／id software
國內發行／未定
遊戲類型／射擊
使用平台／WIN95/NT
發行時間／1998年春季



● Pentium 90 ● 16MB
● OUND BLASTER
● SVGA ● K

任務和母片相似

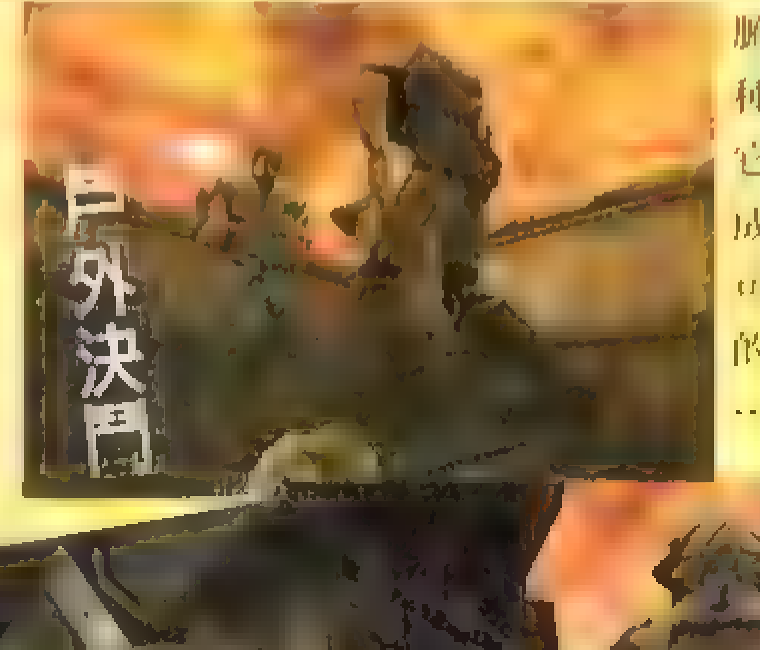
雷神之鎚2的任務片天譴（Quake 2：The Reckoning，暫譯），真得是有讓人摸不著邊際的感覺，id software的人員日前在網站公開表示也許不會推出天譴，而會直接在兩年後推出雷神之鎚3，沒有想才幾天的光景，天譴的出版消息已在網路上流傳開來。據了解，由Xatrix Entertainment所設計的天譴已接近完成階段，其遊戲的事件與母片雷神之鎚2發生的時間相同，唯一美中不足的是遊戲的主要目標在本文四月截稿時尚未定案，據說是另一個小組突破Stroggs的星球防衛體系，並與星球另一半的勢力發生衝突；現在有一點可以確定的是一遊戲的基本方向仍和母片一樣。



更酷的新武器

據探聽到的消息指出，遊戲中有一道關卡要求玩家和一隊陸戰隊友並肩作戰，這些陸戰隊員戰技生澀，因此他們並不會十分機靈，但仍具作戰效率。Xatrix亦希望這些陸戰隊員在遊戲上市時已聰明到能成為一支可協同作戰的團隊，遇到敵軍能低頭找掩護，一同對敵人進行側擊。

在天譴中也有一些令人大呼過癮的新武器，包括能發射出紅色迴力鏢的離子迴力槍（Ion Ripper），它所射出的迴力鏢遇牆會彈回，不會對玩家構成傷害，因此是解決躲在牆角的敵人之絕妙武器；另一種武器是陣列分子砲，它能發射兩枚量子加速鎂散彈，遇撞擊後爆炸，可將對手的五臟六腑轟散；還有一種武器是誘彈，它爆炸後會佈散成一道能源區，可把過於接近它的生物都吸進去……



哇！深陷險境





G-Police 特勤戰警

國外發行／PSYGNOSIS　使用平台／WIN95
國內發行／華義國際　發行時間／5月5日
遊戲類型／模擬

硬體需求
- Pentium 133
- 16MB RAM
- WIN相容音效卡
- SVGA
- K、M、J

未來世界的科技要進步 人心的良善可不保證會要進步

很久很久以後（這可不是童話故事…），地球上能供給人類揮霍的能源都幾乎搾乾了，太陽系內掀起了新能源的搜尋戰兼爭奪戰。為了維護遙遠殖民地的秩序與控制，半警察半軍隊的特殊武裝組織G-Police（Government Police）於是成立。

玩家在遊戲中是以G-Police的成員之一Jeff Slater的身份上陣，將駕駛Havoc武裝直昇機遨遊50個夢幻般的宇宙都市夜景，35關精彩的任務會逐步提高挑戰性考驗玩家。各種不同的執勤包括攔截走私、逮捕暴徒或高速飛彈流落民間的偵察行動等，玩家不僅要善用策略還要懂得新加入的火力支援減輕自己的負擔。你的愛機配備有多種高性能武器，用來對付不同敵人或摧毀各式目標，切換時機的恰當與否將由你靈活運用。

戰鬥中除了360度上下左右迴旋外你也能任意切換愛機的視野，攻擊與被攻擊時強大的火力保證都讓您咋舌，激戰間愛機的受損雖會慢慢自我修復，但若您肉腳過度或到了較後關卡可不保證不會GAME OVER若你還不太瞭解如何激發愛機潛能，G-Police如同飛行模擬遊戲也有完善的訓練課程。

《G-Police》在畫面聲光和流暢度的表現上相當不同凡響，3D貼圖下的戰鬥和爆炸畫面超炫奇美。聽覺上是Q Sound與杜比環場音效的震撼享受，而數位影像合成的3D動畫直逼電影情節裡的窒息高潮。每關任務開始前有長達數分鐘的任務說明動畫，強烈讓人感受自己是菁英戰警的一份子。在3Dfx卡的支援除了Voodoo系列以外還支援另一系列Power VR。值得一提的是本遊戲還支援了微軟的動力回饋搖桿，如果你希望再駕駛時有額外的感覺將如願以償。

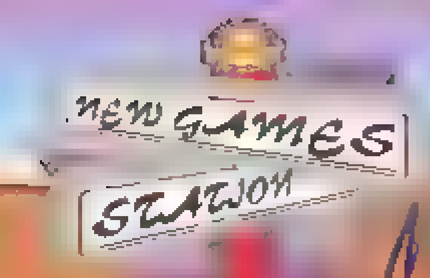
強大的火力攻擊



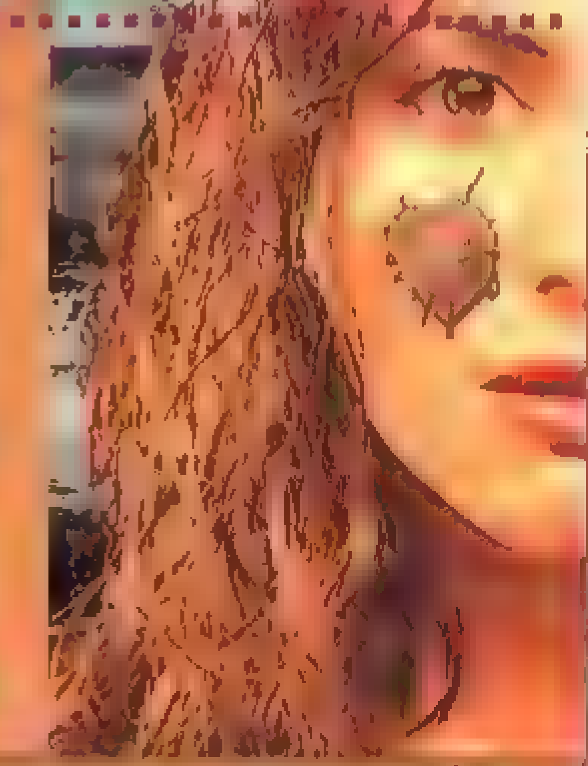




夢幻般的宇宙都市夜景



FORSAKEN 浩劫餘生



國內發行／德弘
遊戲類型／射擊
發行時間／五月

硬體需求	
PENTIUM 133	16MB RAM
SOUND BLASTER	
SVGA	KEYBOARD



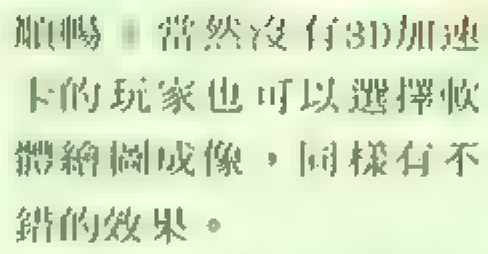
下一款天旋地轉殺手

絢麗場景畫面

浩劫餘生的背景故事設定在不久的未來，因為一次錯誤的實驗引發無法控制的連鎖反應摧毀地球與整個太陽系。數個月之後，太陽系被宣佈廢棄。玩者在遊戲中便是扮演一名為賞金獵人而來的傭兵，駕駛著他們的反重力空浮摩托車進入佈滿守衛機械人和其他覬覦這塊廢墟的傭兵，為搶奪資源而戰。

玩者駕駛的空浮摩托車會在無重力的太空中行進，那麼您可以和天旋地轉一樣，沒有方向限制充分地自由飛翔。遊戲中有15名各具有不同特質的人物騎乘不同特性的空浮摩托車，超過六種武器供您選擇，包括攝影機追蹤飛彈、蜘蛛炸彈、光束掃射等等，15個單人關卡並不只有廢棄的太空船或礦坑而已，還有如星際大戰風格的太空站、印第安那瓊斯風格的古文明神殿，加入3D加速卡的支援，整個關卡精細無比，各種特效華麗無比，彩色的光影或者滴到水面的波浪漣漪都讓人以為這是以雷神之鎚二代的引擎開發的。其實「浩劫餘生」的繪圖引擎不過是Probe公司自行設計採用微軟的Direct3D而已。透過Direct3D的支援，搭配3Dfx、Voodoo、PowerVR和Riva晶片組的3D加速卡的玩家都可以享受到絢麗的圖形震撼，在Pentium 200的機器上，可以達到30個畫面以上的更新率，可說是極為順暢。當然沒有3D加速卡的玩家也可以選擇軟體繪圖成像，同樣有不錯的效果。

多人連線功能方面，除了標準的死亡對決之外，「浩劫餘生」還有特別的搶旗模式和炸彈標籤模式，透過區域網路、網計網路和數據機的連接，提供8個多人連線的關卡，最多可供30名以上的玩者同時連線。這款號稱天旋地轉殺手的新世代全方位射擊遊戲，相信會再度掀起第一人稱射擊遊戲的熱潮。



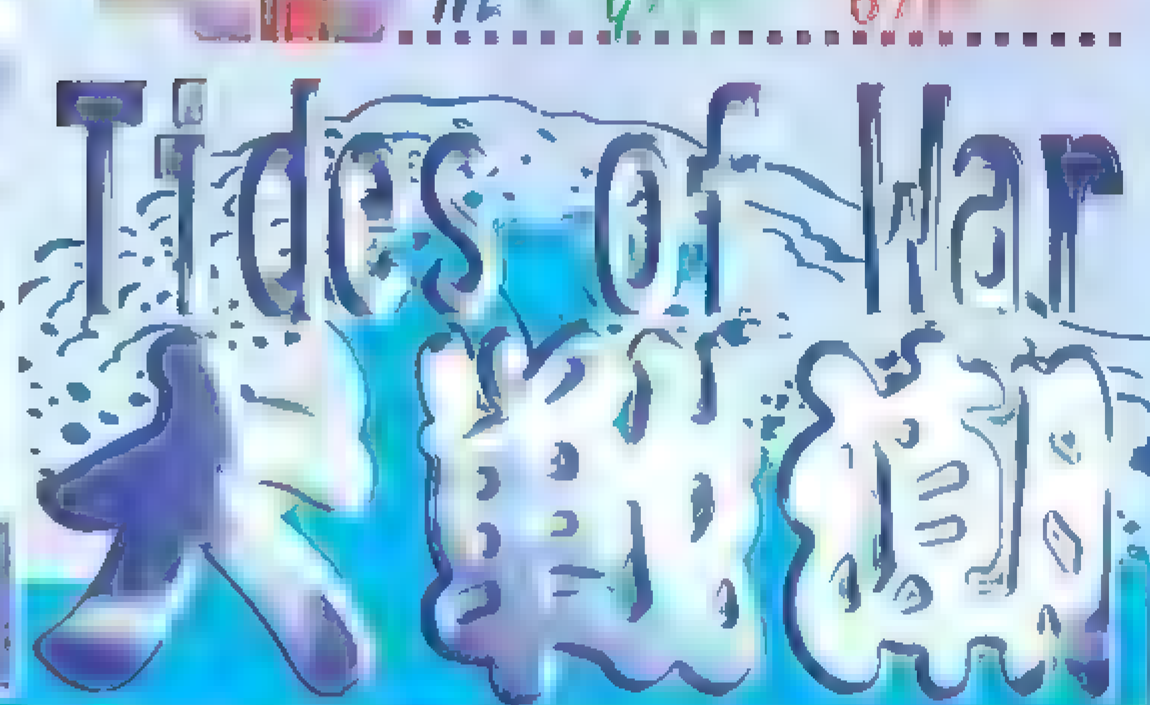


△和其它的傭兵獵人相互戰鬥

◁頗具個人風格的懸浮摩托車



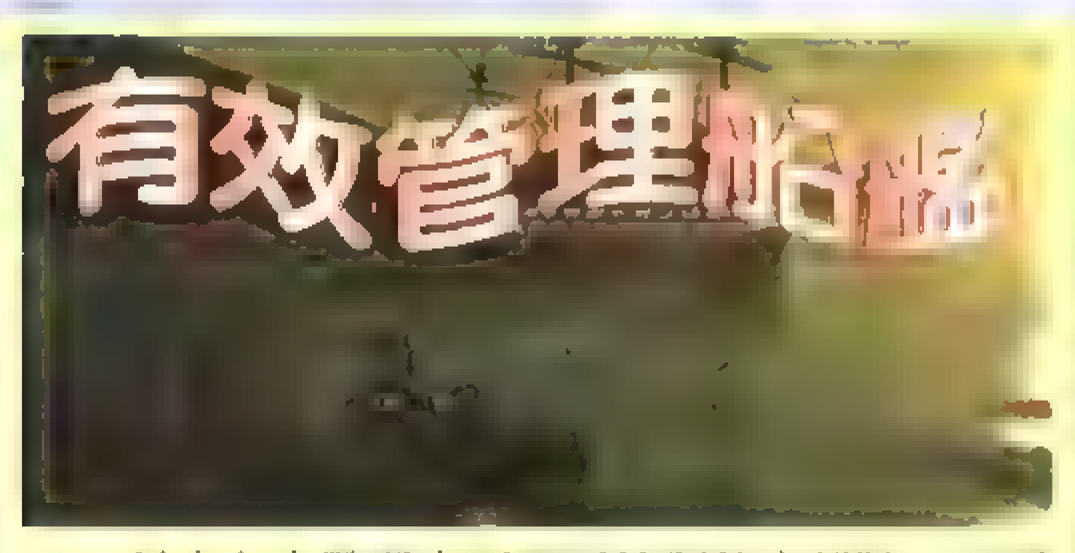




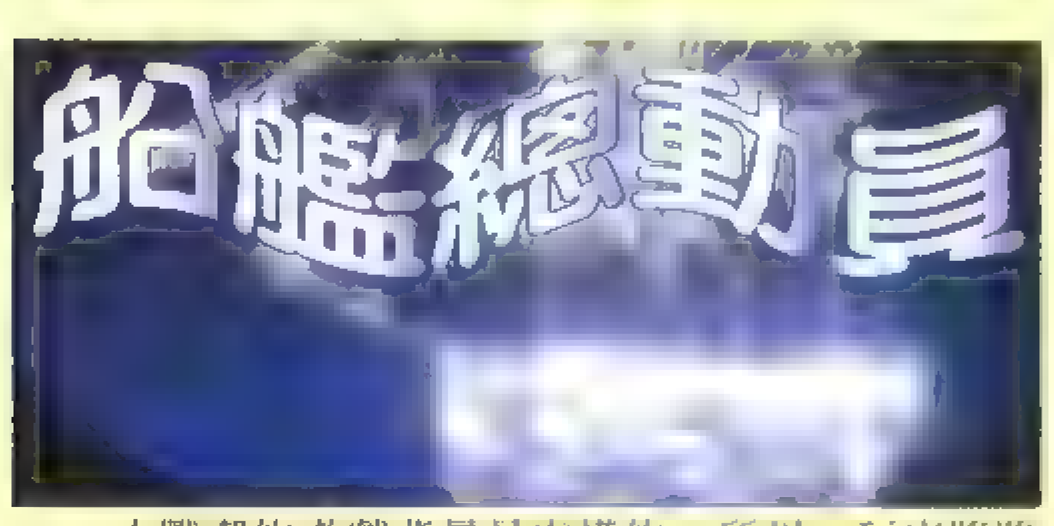
		硬體需求
國外發行／GT	發行版本／光碟	●Pentium 90 ●16MB RAM
國內發行／美商新美	使用平台／WIN 95	●WIN相容音效卡
遊戲類型／即時戰略	發行時間／1998年6月	●SVGA ●MOUSE

位於美國柯羅拉多的遊戲設計公司Devil's Thumb Entertainment，將為玩家帶來一套結合冒險、策略、動作、模擬的海戰遊戲：大戰潮（Tides of War，暫譯）。大戰潮是一套以船艦航行戰鬥和探險為主的任務制遊戲。玩家扮演一位在一艘中型船艦（可能是多帆單桅船，或多桅帆船）上的低階軍官，必須成功完成遊戲賦予的任務、累積財富、逐步爭取官階，以便成為一位統領性能更優越之大型戰船的海軍上將。

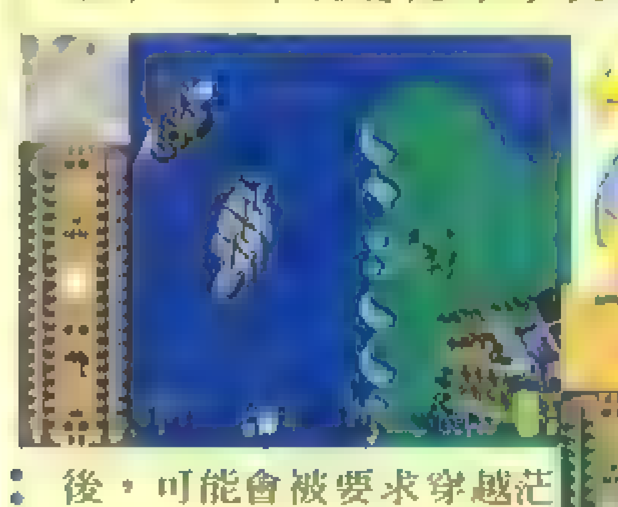

海上短兵相接



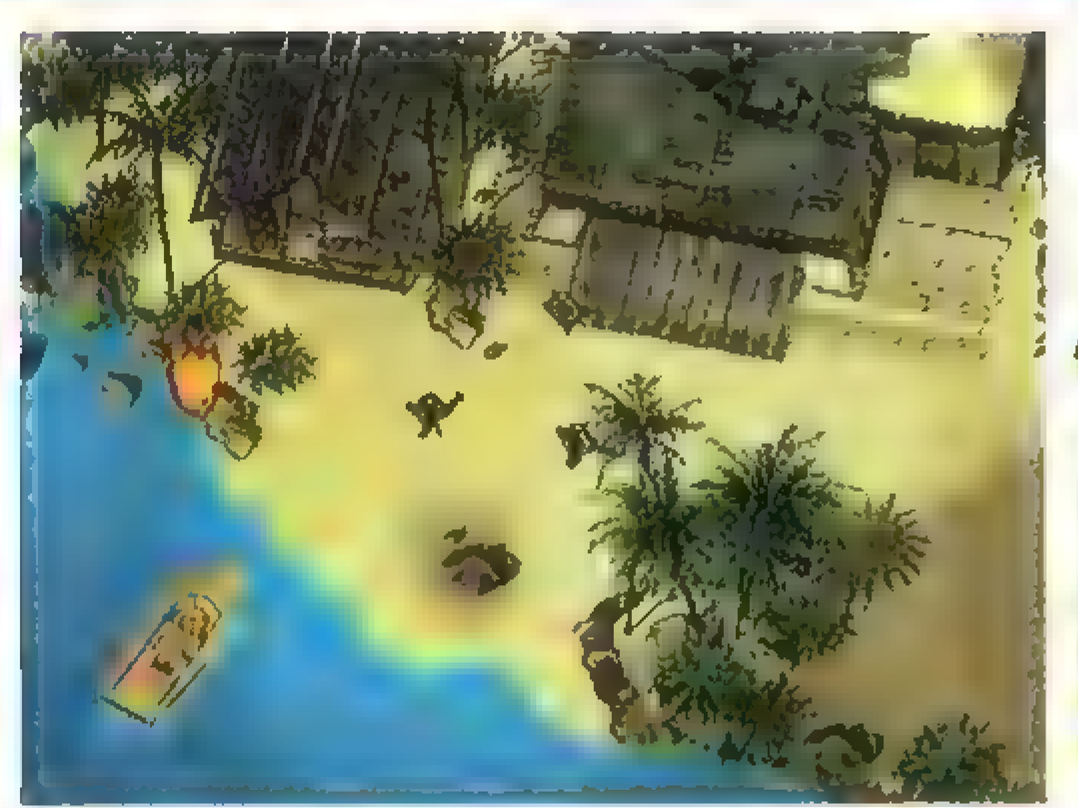
玩家在大戰潮中不需要控制整支艦隊，只需管理自己的船隻，與留意與自己攸關的問題，例如，何種武器是服役中？船員吃那些東西？代價是多少？戰鬥意志有多高？如何合理地利用資金讓船艦的各部份逐步升級？…。玩家是以即時的方式和其它船艦開戰，你可用大砲盡情地轟對手，連續開火讓敵艦潰不成軍，或用榴散彈幹掉敵艦船員，以便登船洗劫，而劇情的發展是開放且非線性的；遊戲地圖大到要從最北航行到極南，可能要花上兩小時的時間；戰鬥畫面是以上至下、六十五度視角的方式呈現。



大戰潮的遊戲背景是虛構的，所以，玩家將跨越歷史格局，同時在畫面中看到埃及駁船、中國帆船、海盜船、現代商船、土著的獨木舟等。遊戲中的任務共約七十五項，包括戰鬥、追逐、護送、運輸、搜尋、摧毀與探險等，全憑玩家愛選擇扮演誰而定，例如，選擇扮演英國人、西班牙人或海盜其中之一後，可能會被要求穿越茫茫大海找尋新大陸、運載某位重量級的政治家、把某人友誼上岸、或草率走上戰爭之途。在多人遊戲方面，透過TCP/IP或區域網路可同時八人上線共玩；另外，遊戲還提供四十多幕電腦過場動畫，以可伸縮的「攝影機視角」等，大戰潮將讓玩家耳目一新。


大戰潮的遊戲畫面
出征了！





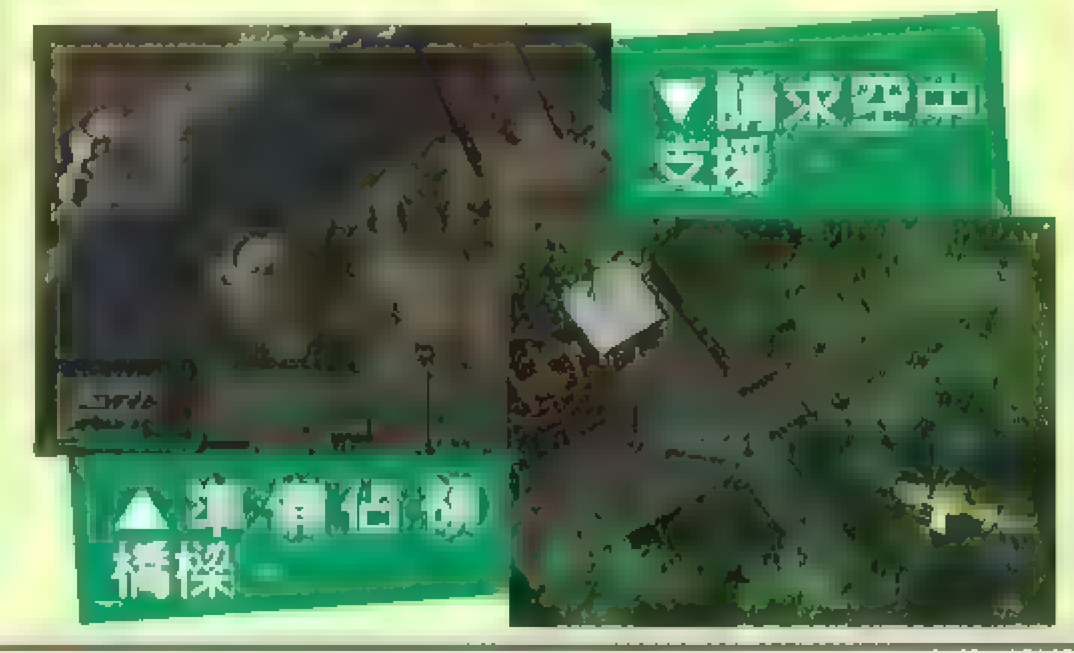
Army Men 戰地勇士

國外發行／3DO　　發行版本／光碟
國內發行／未定　　使用平台／WIN 95
遊戲類型／即時戰略　　發行時間／87年4月

硬體需求
●Pentium以上　●16MB RAM
●SOUND BLASTER
●SVGA　●M、K



玩家在3DO即將推出的戰地勇士（Army Men，暫譯）中，將扮演綠軍指揮官Sarge一角，率領你的突擊隊完成二十八個任務，藉由使用簡單的滑鼠或鍵盤介面，指揮部屬防守特定地區，也可以移動至地圖的指定地點，進行攻擊或防守。遊戲中，每一位士兵都極為細膩，包括火箭筒攻擊手、火焰攻擊手、機關槍手、當然，也有無所不在的狙擊手。每一道關卡都有一大片有地面和水域的背景地形，地勢上升的部份會影響到車輛的移動速度。玩家在每一關都可以指揮車輛及兵團，你的指揮車是移動總部；利用它，你可以運輸部隊下命令、收取戰況報告與迎戰敵人。

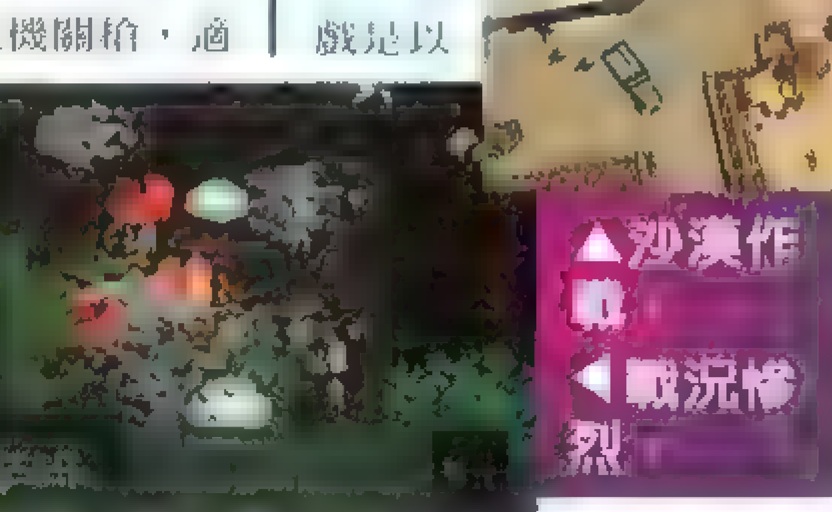


▼請求空中支援

▲準備佔領橋樑



玩家可以選擇駕駛坦克、半履帶吉普車、砲艇、以及攻擊或運輸型直升機，有些運輸車輛上的砲塔還搭配機關槍，適當地指揮支援單位和進行各種「加強火力」，是戰役成敗的關鍵。玩家也可以和玩魔獸爭霸2及終級動員令一樣，直接控制你的士兵。遊戲是以俯視視角進行，可以藉由按下各種功能鍵傳達適當的命令，作出跑步、走路、曲膝、匍匐前進等動作。從測試版來看，地面景觀的設計還算完備，沼澤、叢林、河流、村莊、帶刺的鐵絲網、防禦工事隨處可見，不同的環境會有不同的視覺安排。



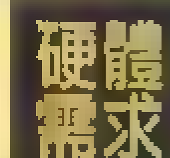
▲沙漠作戰

◀戰況慘烈

圖形的表現也十分動人心弦，例如玩家在敵軍背後的壕溝坑投擲了榴彈後，被炸到的敵軍肢體會四處飛散；若敵軍被火焰發射器燒到，還會表現出溶解的效果；爆炸的場面相當動魄壯觀，週邊的建築物都會受到波及。至於多人共玩方面，若透過TCP、IPX與數據機連線，可同時允許四人上線共玩。戰地勇士提供搶旗、決戰與山丘之王（King of the Hill，玩家必須在一定時間內攻佔特定地區）等模式，供玩家選擇。



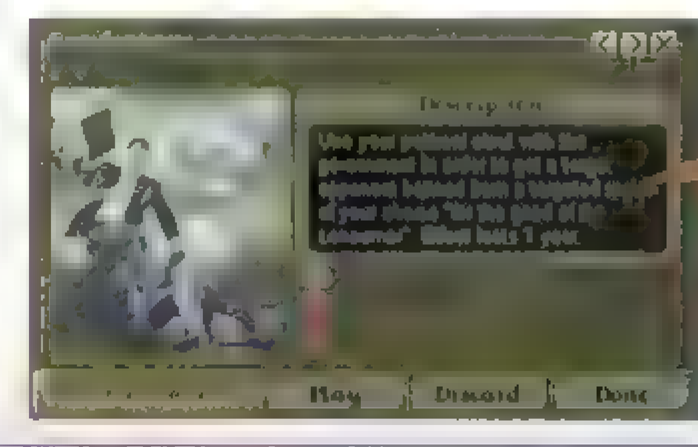
國外發行／Stardock System　遊戲類型／即時策略
國內發行／憶弘　發行時間／五月
使用平台／WIN95/NT4.0/OS2



硬體需求		
	●486DX4-75	●12MB RAM
	●SOUND BLASTER	
	●SVGA	●MOUSE

讓您真實體會商場如戰場的全球商戰策略遊戲

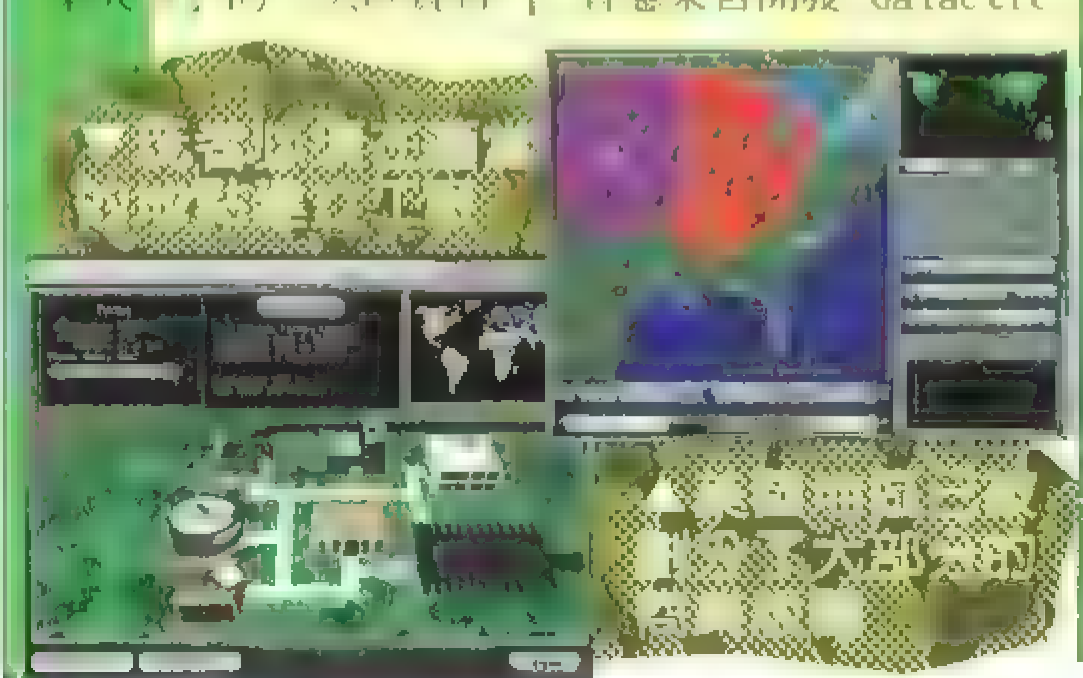
企業大亨是一款即時的全球商戰策略遊戲，除了讓玩家真實感受商場如戰場之外，真實的人工智慧與效能優越的多人連線功能是它的兩大特色。建立大企業，征服全世界是玩「企業大亨」的終極目標。「企業大亨」忠實模擬出真實世界的商業競爭，從建立生產工廠、雇用銷售業務員、研發新技術新產品，到調整售價、成立行銷辦公室，運用正面或負面的銷售手段打擊對手為止，玩家可以運用如真實世界的企業管理競爭手段，來讓自己公司的產品成為市場的領導品牌，玩「企業大亨」就有如置身於競爭激烈的全球高科技商業戰場。





真實的人工智慧

除了商業競爭的模擬力求真實之外，「企業大亨」的另一大賣點便是電腦的人工智慧。遊戲中的電腦人工智慧來自開發Galactic Civilization（1995年Internet Top 100遊戲排行榜的年度最佳遊戲）的同一小組設計的，每一個電腦對手都擁有獨特的性格，設計小組在撰寫程式時，不只給予它們不同的設定，甚至單獨為每個電腦對手撰寫不同的程式碼，所以表現出來的結果更近似真人的思考模式。



為了服務全世界的玩家，製作商業大亨的Stardock公司特別建立一個類似Quakeworld或Battle.net的免費網際網路連線服務網站，稱為Stardock.net。除了可以透過Internet免費和來自世界各地的玩家連線之外。

在Stardock.net上，玩家甚至可以在遊戲途中和其他人於聊天室中聊天，或者輕鬆地加入其他人的遊戲。Stardock.net的另一大特色是它的榮譽廳。前100名玩家的名字會進入stardock.net的榮譽廳排行榜。



好評熱賣中
SSANGYONG
百分百3D Render的遊戲場景環境.
無數種充滿魄力的精彩魔法.
支支悅耳動聽的CD音樂伴你邁向驚奇與未知的旅途.
各類武器,防具,道具皆有精緻的360度立体旋轉造型.
遊戲中所有人物都以3D的造型精緻登場!
獅王傳說
宏廣多媒體
富峰群資訊



G.POLICE
特勤戰警
G.POLICE
戰鬥中除了360度上下左右迴旋外
你也能任意切換愛機的視野，
攻擊與被攻擊時強大的火力保證都讓您咋舌
3D 貼圖下的戰鬥和爆炸畫面超炫奇美
聽覺上是Q Sound 與杜比環場音效的震感享受
本遊戲在創巨科技全省展示區以成為主要展示軟體，
3Dfx卡與Voodoo系列的支援，
各家廠商也指定這套遊戲當標準測試
本遊戲還支援了微軟動力回饋搖桿。
特勤戰警出擊版京！
凡購買「G-特勤戰警」遊戲光碟者，將說明書內印花剪下貼在顧客回函上寄回華義國際公司，即可每月參加「超重低音5D十二星座發聲機」抽獎活動
MMX
3Dlabs PERMEDIA
DOLBY SURROUND™
★瞬間最大輸出功率 600w
★數位音場 利用家居爛聲音波，並混合雙魚分貼式音域的圓線音波，而將高中低音完整串連成3D立體音場
★喇叭單體 重低音5" 中高音3"
★顏色 白色、黑色（全防磁）
★尺寸 280×152×217mm
PSYGNOSIS
www.psygnosis.com
WAEI
華義國際
休閒軟體．最佳品牌
華義遊戲網：http//www.waei.com.tw
OZAKI
NOVA台北資訊廣場展示店
地址 台北市館前路2號2樓 C48
消費者服務專線 02 29956582
http www.ozaki.com.tw

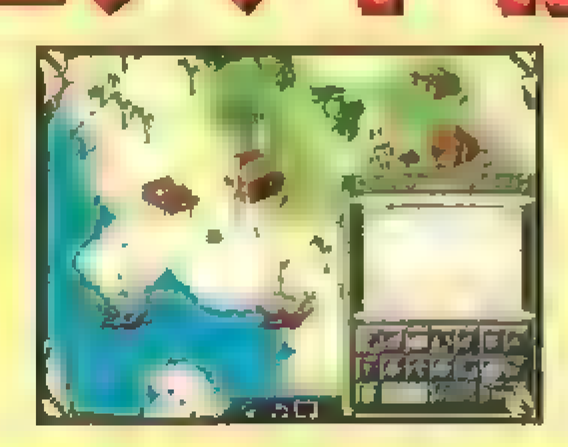
The Settlers II

工人物語 II

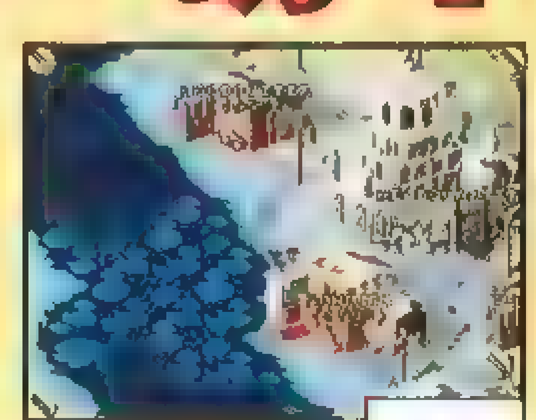
Gold Edition

誰說工人不能主宰一切！









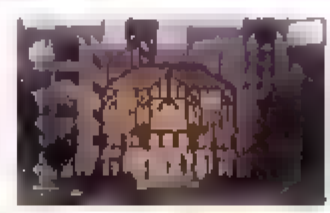


YOUR OWN RESTAURANT

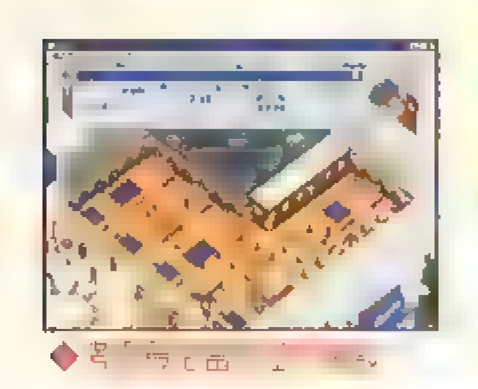
自由創造、最具真實感的
西餐廳模擬遊戲！

味道、價格、服務、裝潢...
全部都由你決定和設計！

身為這家西餐廳的老闆，無論是從店的外觀，包括牆壁的選擇、門的設計、店內桌椅、收銀檯等位置的安排，裝潢的風格以及菜單的設計、廚師和服務生的雇用，店內播放的音樂...等，一切都由你安排，另外還有許多的問題來考驗您的經營手腕，學習如何讓客人們帶著愉快的心情用餐，以自創的西餐廳為目標前進吧！只要能在六百家店舖當中脫穎而出，您的餐廳便能進入名餐廳排行榜，您就可以得到傳說中能創造出奇蹟的夢幻食譜！



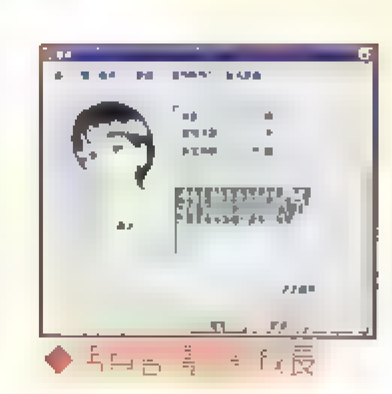














INCUBATION
TIME IS RUNNING OUT
異種之破繭而出
PC GAMER
BEST
TURN-BASED
STRATEGY
GAME
華義國際
WAEI
休閒軟體 最佳品牌 華義遊戲網 http://www.waei.com.tw
SEGA
www.bluebyte.com
©1997 Blue Byte Software



福音戰士

全程日本原音演出

PC GAME

中文版 鋼鉄GIRL FRIEND

四片光碟超大容量

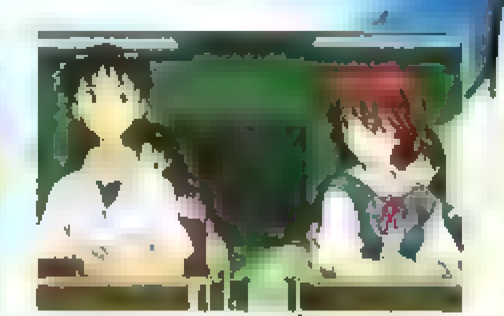


早寄早送！限量5000片！

還可參加每月周邊產品大抽獎，共有　個名額！

詳情請看華義遊戲網：http://wael.com.tw







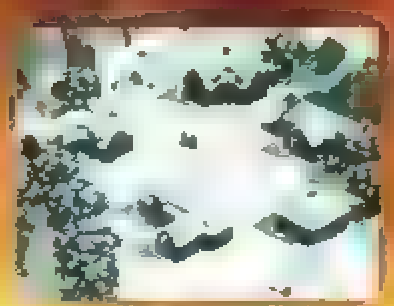




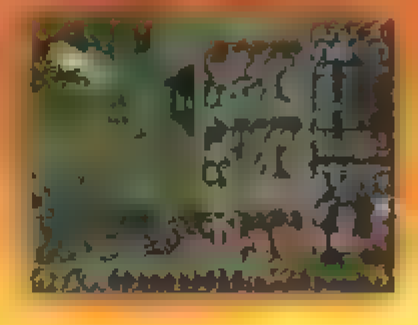
真命天子
終結亂世 君臨天下
這是個野心與慾望交錯的亂世，群雄相爭，生靈塗炭
在這殺戮時代裡，多少胸懷大志的豪傑都渴望問鼎中原
誰才是最後的真命天子
只有您才能證明...
東立出版社
國外代理經銷商
TEL 02 2562 6373
AREA
WAEI
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
華義遊戲網：http//www.waei.com.tw

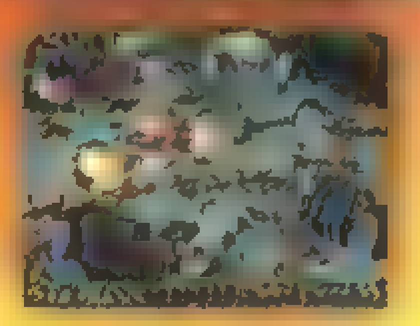

CRAZY CLIMBER HYPER
蜘蛛超人
保證輕鬆上手，絕不花腦筋！
一套適合爸爸，媽媽，哥哥，弟弟，姊姊，妹妹的輕鬆遊戲
風靡一時的大型機台遊戲所移植而成，
急墜的大樓花瓶，巨大老鷹和凶猛金剛的攔截，
讓您無法想像的六大世界
岩石山、海底神殿、大笨鐘、傑克魔豆、艾菲爾鐵塔、未來世界
華義國際
WAEI
休閒軟體．最佳品牌
TEL：(04)338-0287 FAX：(04)338-0285
TEL：(07)348-7350 FAX：(07)348-7351
華義遊戲網：http//www.waei.com.tw
SEMEL











NEXT PAGE

HERO.NET

全國第一家即時RPG網路伺服器大公開

Hero.Net已經陷入混亂，

一股未知的邪惡力量橫掃這片大陸，
並鑽進你的生活裡。
恐懼已瀰漫了整個世界，
你必須在籠罩著黑暗魔力的小鎮裡，
找出邪惡力量的主腦。
小鎮裡的人物，
是你的訊息來源。
現在這裡正充斥著緊張氣氛，
也許答案就在那被人遺忘的過去……

黑暗深處的破壞神力即將甦醒！

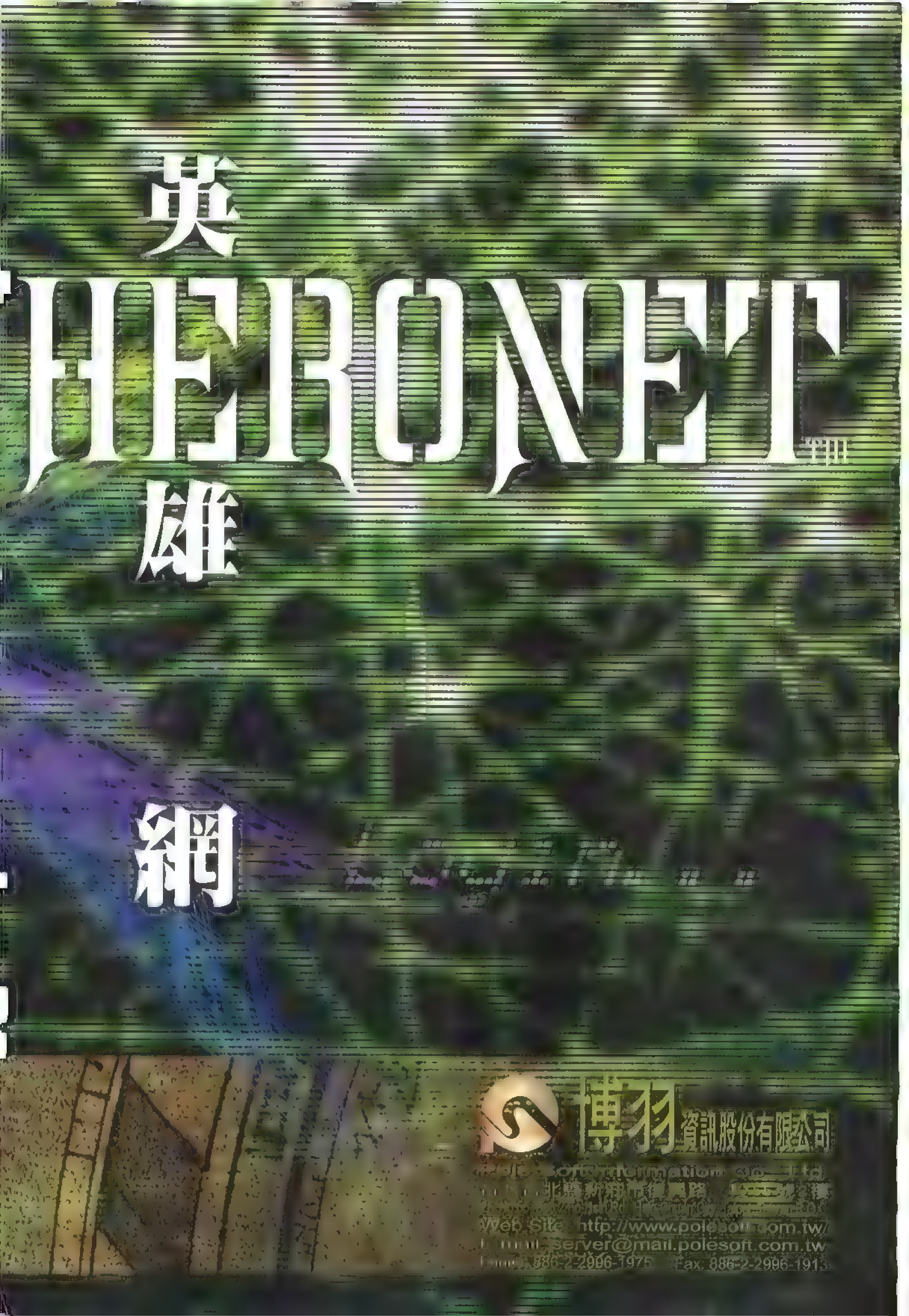
邪惡之神邀請你進入它的野蠻世界，
你是一位勇敢的戰士，
當你深入這個已毀壞的世界裡，
將會找到武器、
護具和附有魔力的寶物，
用來加強發展你的技巧和能力。

你也許想要帶你的朋友們一起冒險，
以確保你不會是孤單的一個人……



THIS SUMMER
COMING SOON

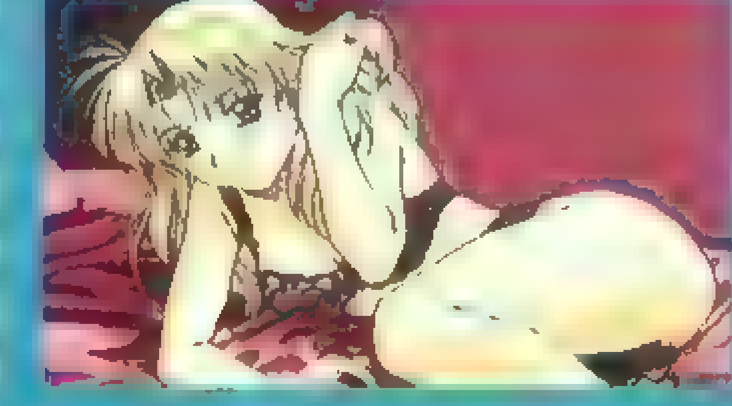
博羽資訊股份有限公司
Pole Soft Information Co., Ltd.
Web Site: http://www.polesoft.com.tw/
E-mail: server@mail.polesoft.com.tw
Phone: 886-2-2996-1975 Fax: 886-2-2996-1913

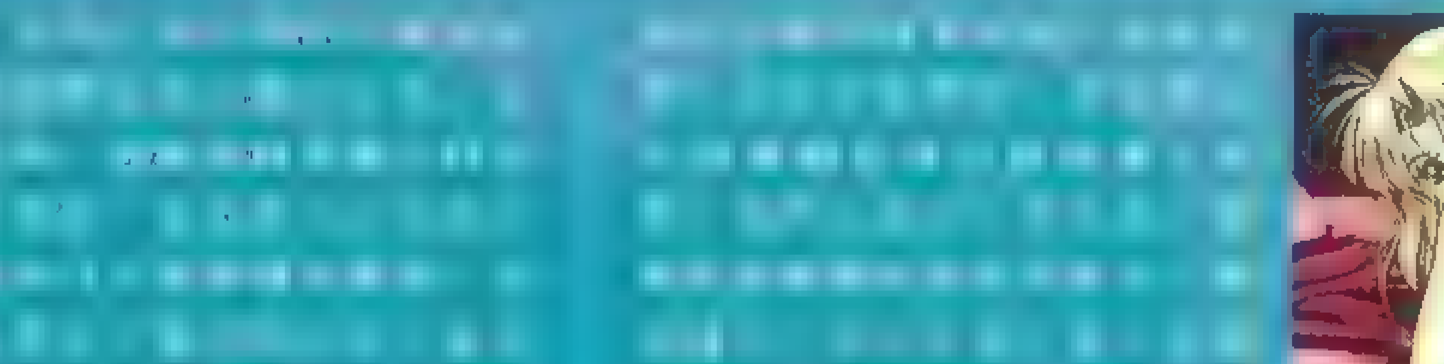

英
HERONET
雄
網
博羽資訊股份有限公司
Web Site: http://www.polesoft.com.tw/
server@mail.polesoft.com.tw
886-2-2996-1975
Fax: 886-2-2996-1913

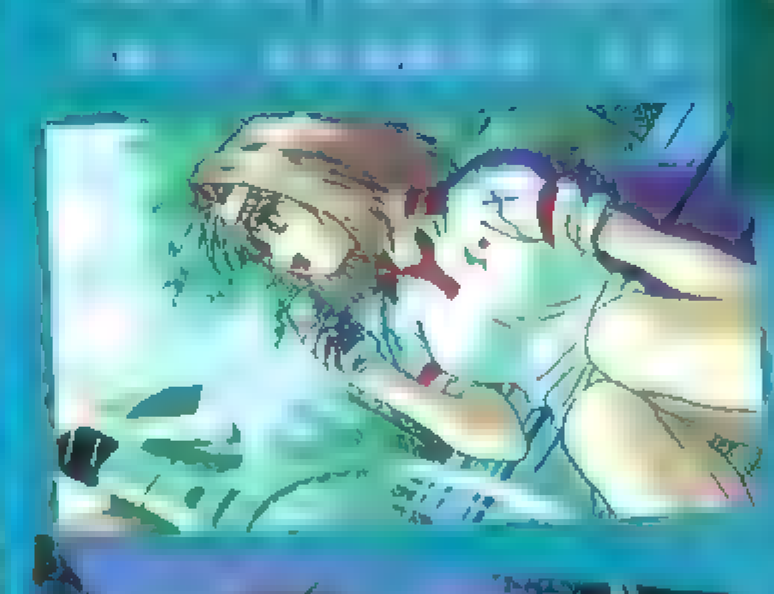

克隆星人的目的何在？誰來揭穿國防部長的陰謀？
為何反目成仇爆發戰爭？為何地球人需要與外星異形
一同來揭開謎底？
惑星戰將
即時戰略新主張
首次將SRPG的豐富故事與即時戰略的緊張刺激做完美結合的新型態遊戲。
全中文化訊息，讓您輕鬆融入故事情節之中，何必屈就英文軟體，一知半解，不知所云。
多線式的故事發展，近十種不同路線與結局，五十個不同關卡，近百種出場兵器，場面浩大，值得一玩再玩。
精心製作百餘段3.D動畫，搭配精彩的故事內容，引人入勝。
戰場分地面機械人大戰與星際太空艦隊戰鬥兩種模式，一套遊戲兩種樂趣。
電話：(02)2307-347
傳真：(02)2307-356



在友情與愛情間，該如何抉擇呢？















ラブ・エスカレーター

PC98平台上的最後一部大作

▲理惠的告白

這就是PC9801遊戲平台的最後一部大作，『LOVE ESCALATOR』的遊戲背景。相信這部遊戲讓很多人滿懷期待，也讓更多人期待落空，因爲它只發行PC98的版本（當初原是承諾同時收錄DOS/V版的）。這部遊戲也創下許多空前的記錄，除了是98平台的最後一部作品外，從筆者跟日本下訂單到遊戲發行，整整約跳了一年的票，這在日本也是不多見的。發售一再延期的說法眾說紛云，有人說是原畫師因操勞過度而住院了，天曉得咧…。

而在友刊上，去年就有人寫了評論，而遊戲連個影子都沒有，這點筆者倒頗爲佩服。更令筆者啼笑皆非的，是翻譯成『愛情電梯』，我玩畢整個遊戲也沒看到跟電梯有關的啊？不好意思喔，Escalator在此指的應是指數、指標的意思，大家可以融會一下遊戲名稱的含意。遊戲的包裝是令98老玩家懷念的大塑膠盒裝，並只發行光碟版。這不是廢話，而是台灣很多玩家的98都沒有光碟機，買前自己要先確認一下。整張光碟約只有30MB的資料量，光30MB就可作出如此精彩豐富的作品，不禁令人檢討如今一些Win95版的作品是否只爲追求聲光效果卻大而無當。而『LOVE ESCALATOR』果然不虛讓筆者等了一年，即使以現今的聲光水準來看，這部PC98版的作品亦勝出多數的Win95版作品許多。好了，就讓我們來品評一下它到底好在哪些地方。



▲初中時代的二人

◀人見人愛的理惠

詳盡完整的故事劇情

製作精細的動畫部份

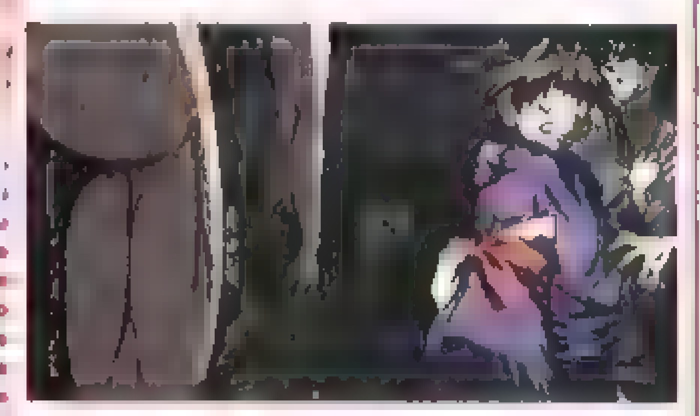








遊戲最大的賣點在於動畫部份，舉凡與理惠較激情的場面都是以動畫來呈現的。動畫原來就是海月製作所的拿手好戲，此次更是卯足了勁，不僅品質上更上層樓，圖數上更是相當可觀。動畫製作得相當精緻，比起以動畫聞名的「VIPER」系列亦毫不遜色，可惜畫面太小，是為美中不足之處。遊戲畫面雖然只有十六色，呈現的效果卻是絕佳，不要忘了，這也正是日本遊戲的精髓與文化。配樂上沒什麼大起大落，在各場景卻都恰如其份，恐怖時少不了緊張（夜遊時），輕鬆時也不忘幽你一默。說實在的，十六色畫面與FM音源挺讓人懷念的，如果您也有這種遊戲歷史的話。



▲回憶眼一

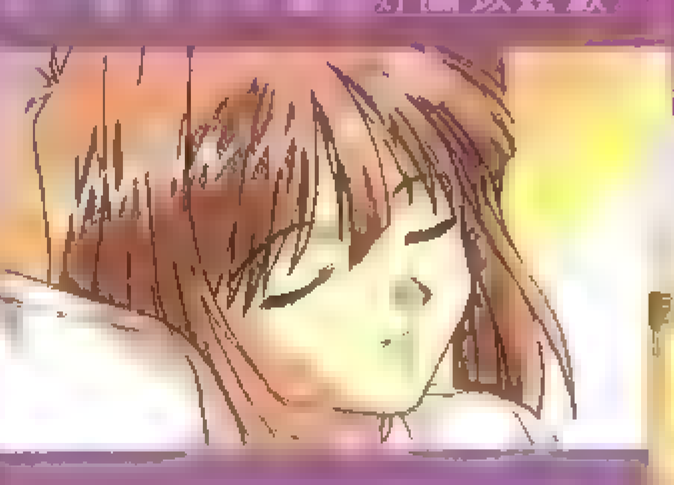


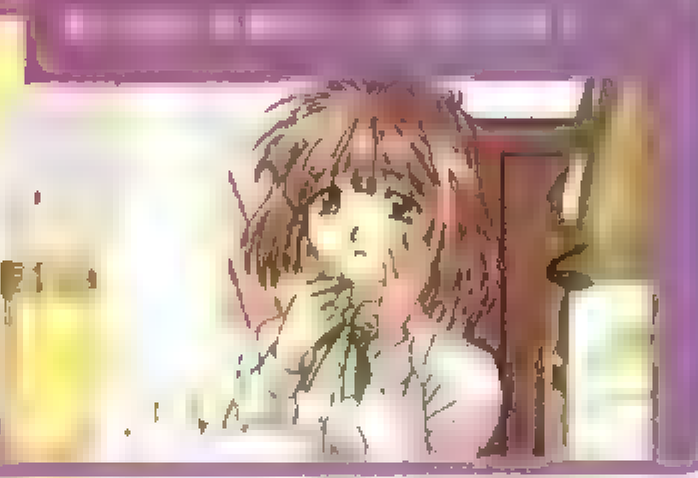


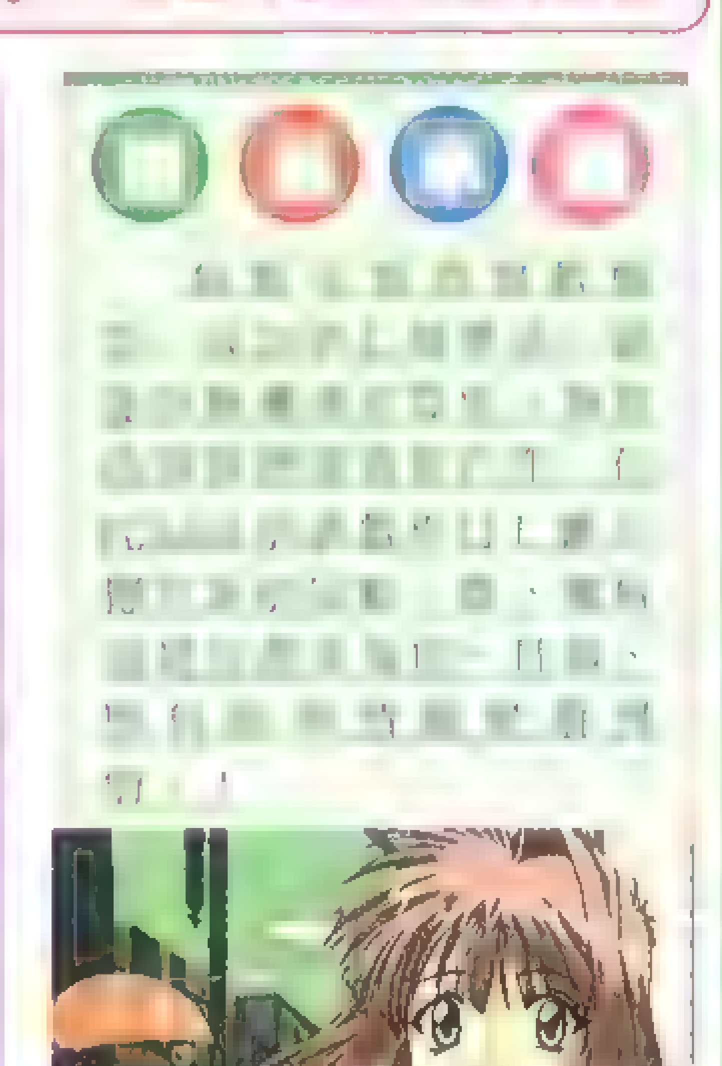
▲她有理惠所沒有的魅

真正的好遊戲是經得起時代的考驗的

[illegible]







ACT

JWIN95

● Panther Software

● ¥7800



小馬鈴薯……

相信各位一定看過「玩具總動員」這部電影，劇中的玩具們總是在人類未察覺的情況下，過著屬於他們自己的生活。現在，另一個故事將發生在一個馬鈴薯的身上，不過很不幸的是它沒有一群友善的朋友……到底小馬鈴薯遭遇了什麼事情？您是否願意幫助它，解決發生在廚房裡的危機呢？



第一眼看到這款遊戲時，很快地就被亮麗的畫面所吸引，雖然解析度只有320×240而已，但無論是色彩搭配或場景佈局，都有著非常成熟的表現水準。而其中最出色的部份，則是各種造型非常可愛的角色，儘管它們都是小馬鈴薯的敵人，卻不失那般人真的模樣，各個愉快地在廚房裡跑來跑去。

喜愛動作遊戲的玩家一定要來試試！

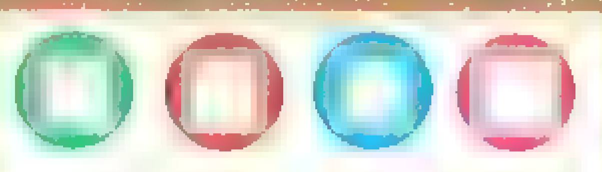
在遊戲操控上，使用鍵盤或搖桿都很適合，小馬鈴薯除了一般的行動模式外，還能夠在空中亡速翻滾並往前方衝撞，使它能夠到達更遠更高的地點，同時也是對付有關頭目所需的技巧。由於小馬鈴薯平時沒有攻擊的能力，因此遇到敵人的時候，只能夠跳到敵人腦袋上將對方暫時擊昏，然後再趁機離開。在某些關卡中，小馬鈴薯可找到一些特殊的道具，例如紙飛機能夠讓它在空中停留一段時間、火箭能夠讓它衝撞更有威力……等等。

嚴格來說，您並不能期待本遊戲還能再變出奇特的花樣，它就如其他傑出的橫捲軸動作遊戲一樣，等待玩家進入它們的世界冒險。只是這類遊戲對Win95平台而言是不常見到的，或許因為它開發所需的技術與時間，不見得比RPG或SLG容易，但所冒的風險卻大了許多。

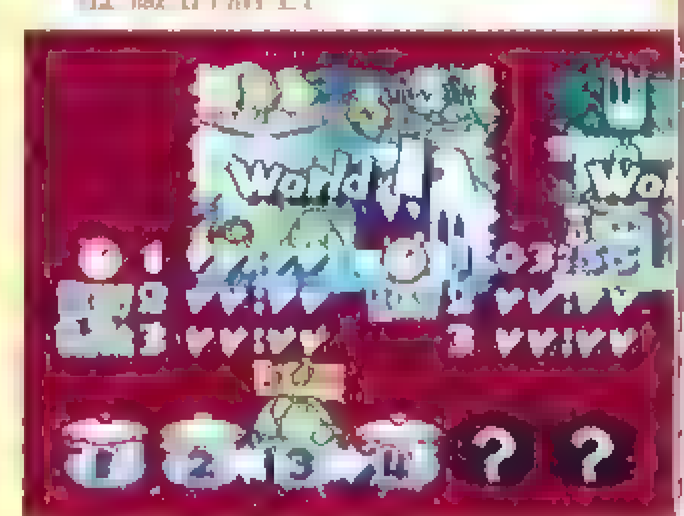
▲天啊！這場廚房大戰何時才要結束哪！

▼……把你們……之口法

無論如何，本遊戲絕對會讓喜愛動作遊戲的人滿意，而且您就算不是使用JWIN來執行，也不會有特別的影響。願意向三十關以上的舞台挑戰嗎？提醒您遊戲難度不低喔！



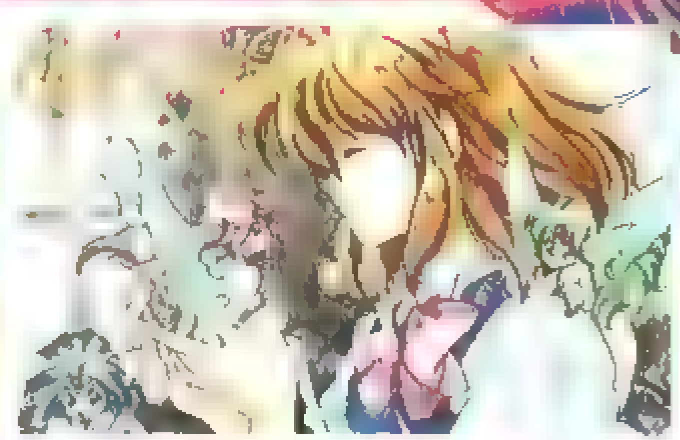
此類型作品在遊戲機器上十分常見，不過倒是可以因為它太可愛了，而成為收藏的精品！



サティア Satyr95



©HAYASHI


▲一代的畫面

花之精靈的養成遊戲

這套由AYPIO公司所發行的『Satya』是以前在PC98平台上已經出版過的遊戲，在去年AYPIO公司將『Satyr』重新製作於JWIN95平台上（含PC98及IBM PC），並且提供原始版及重製版兩種遊戲版本以供玩家選擇。雖然在一片光碟內含有兩個遊戲版本，但是在遊戲內容、項目及操作方法上是完全一樣的，只是所看到的圖不同而已，至於玩家所儲存的記錄兩者是可以共用的，不過在CG看圖模式部份就各自有各自的記錄。

『Satyr』這個遊戲的內容是藉著種花的過程而使得花卉順利成長，不過由於主角擁有天賦異稟的才能～能夠與花卉精靈溝通，這使得主角能夠更有效的掌握各種花卉的需求。當主角成功的栽培出該品種的花卉時（完成率達100%），該花卉精靈便會完成主角一個願望～可以加強與女主角綾香之間的友好度或是和該花之精靈H，當然遊戲的真正目的就是主角能與綾香綻放出愛的火花。

色染定稿

遊戲進行方式

『Satyr』在養成介面上提供了『談話』、『解說』、『執行』、『狀況』、『搬移』及『系統』等六個功能，玩家可以藉著解說的選項來得知各種情報，再依據各花卉成長狀況及與各花卉精靈的談話所獲得的資料來決定是否要更換花卉所在的位置，一切安排好之後便可以執行進度，執行時各花卉精靈會反應目前花卉的狀況，而讓玩家得以調整。一天分成上午、下午兩個階段，天氣會影響各放置地點的溫、濕度，而花卉精靈的情緒反應也會有所影響，玩家要隨時的調整放置地點以期能夠在兩週內培養出全部的花卉。

前面提到『Satyr』提供了兩種CG模式，這兩種模式之間的人物造型風格相差甚大，原始版人物造型屬於一般常見的PC98遊戲中的人物，有點半寫實的畫風；而重製版的人物風格就偏向浪漫、童話世界般的感覺，用色也柔和很多。至於『Satyr』在背景音樂及語音配音上的表現並不突出，不會讓人留下深刻的印象。

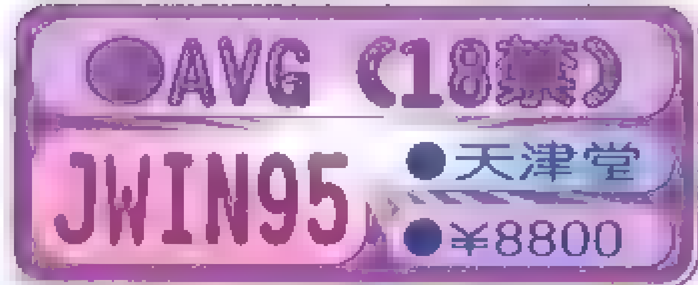
這個遊戲的困難度不高，雖然每一種花卉的生長習性不同，但是對於擺放的地點可不能一成不變，必須參考花卉精靈的對話及天氣預報的資料來變動調整擺放地點，再運用GAME的訊息、LOAD、SAVE方法……，相信玩家可以很輕鬆的在預定時間內解決Satyr這個養成遊戲

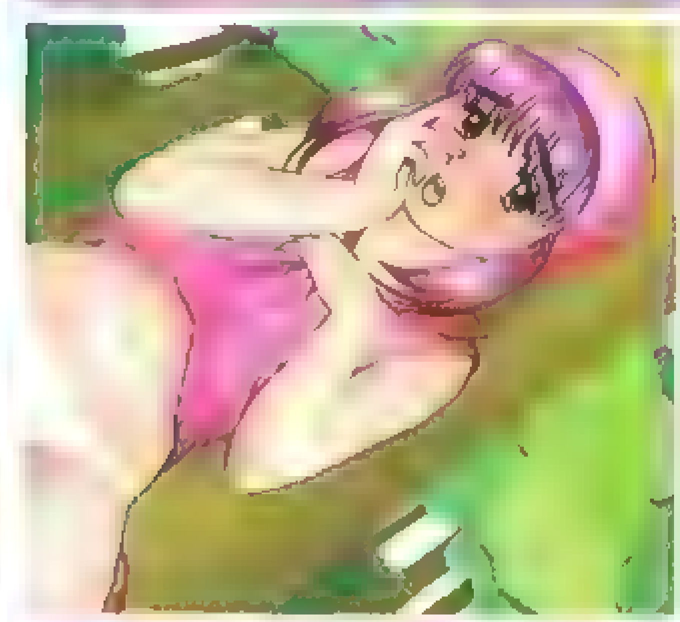


色染定稿

Satyr95 ゲーム







▲[illegible]勢啦～

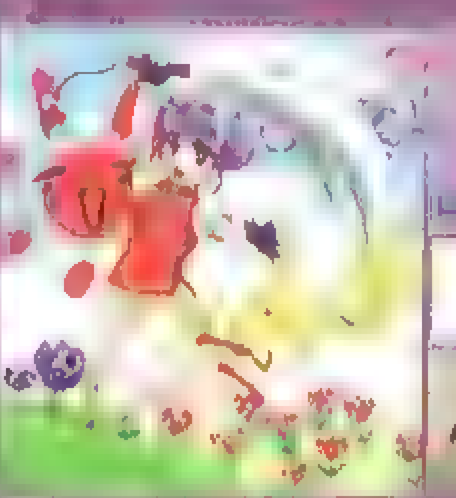
天津堂最具代表性的作品

當聽說「天津堂最具代表性的作品是哪？」當然絕不是您所熟悉的『激鬥同窗會』，更不是『Waver』，而是在[illegible]年前轟動一時、打響了天津堂名號的不朽名作『Martial Age』。這部完成度、遊戲性極高的作品，在98當時大放異彩的98[illegible]，以空前絕後的[illegible]混色技巧，將大家的眼睛迎成「雞蛋」[illegible]的部[illegible]（[illegible]），他可是這方面的權威，更對它有著一面倒的評價，筆者至今也還保存著原版遊戲。『Martial Age』前不久也移植至Win95平台上，或許以現今的眼光看來不算什麼，但能夠在[illegible]年前就能有如此的表現實是了不起的成就，無論您是否對[illegible]分難以忘懷的情感[illegible]

[illegible]後，『Martial Age 2』[illegible]

[illegible]多少原來的精神與多了什麼樣的進步？就讓我們來瞧個分[illegible]。

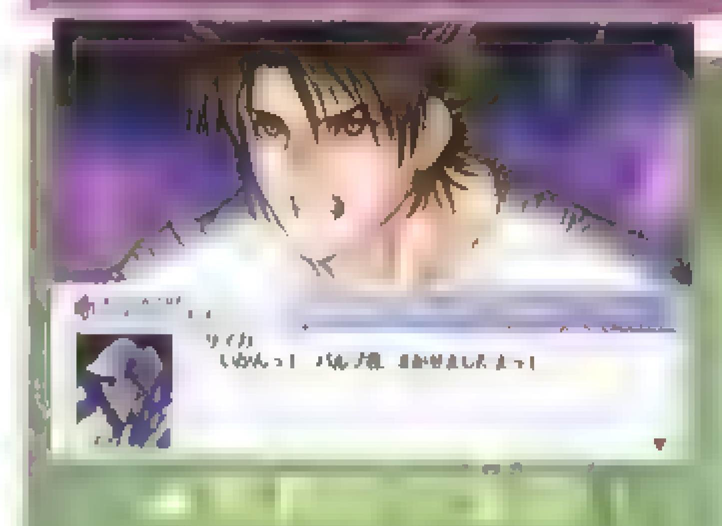






▲天津堂的招牌少女也是敵人之一？

◀[illegible]回事



超絕的濃艷CG

美術向來是天津堂的招牌，早在98時代便是如此，所以[illegible]這是天津堂第一部使用全彩作畫的作品。[illegible]

[illegible]嗯，但天津堂以往引以為傲的[illegible]3D[illegible]

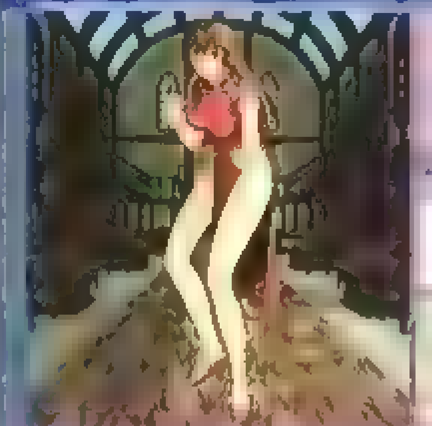
帶給玩者相當大的刺激與[illegible]慢慢地再往下瞧。

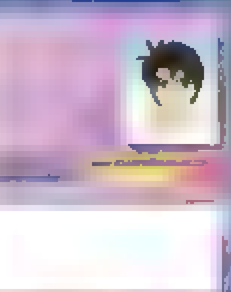


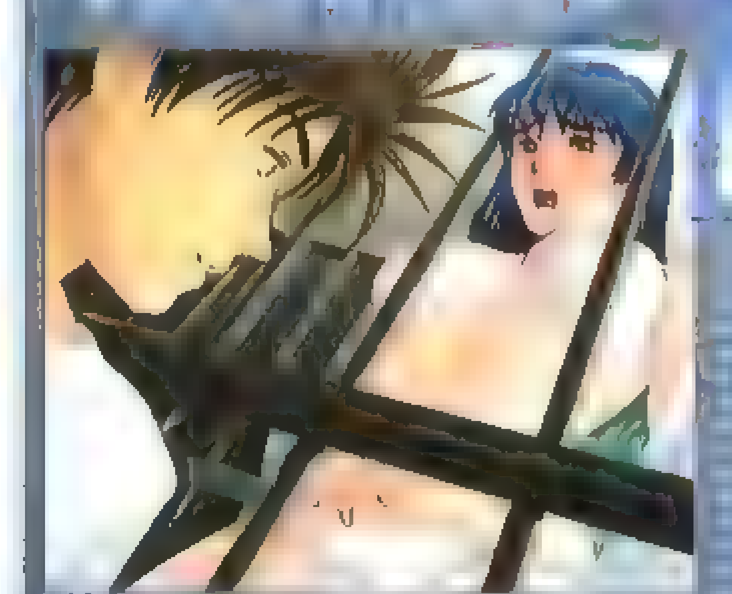
▲和子有啥毛病嗎？

◀警察小姐，您怎麼了

承繼前作的遊戲劇情









遊戲的劇情是在前作結束的[illegible]年之後，主角高科雅火為了優愛女子學園的社團抗爭[illegible]行動，再度地回到這座[illegible]

[illegible]同前作，一般屬於指令選擇式的AVG，並在固定的地點發生戰鬥，戰鬥的方式與前作一樣，[illegible]魅道流的雅火由[illegible]

方[illegible]方面尋找並突破敵人的弱點「氣脈」，不同的是，這次尋找敵人弱點的方式不是在人形[illegible]上[illegible]

[illegible]不去的多試幾次也就成了，當然，勝利後免不了[illegible]養眼的獎勵。介面的[illegible]去不遠，樸實而[illegible]

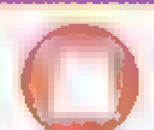
[illegible]遊戲安裝設定的選項十分詳細，您可選擇[illegible]安裝，使用256色或全彩，音樂使用11Mhz或22Mhz等等。

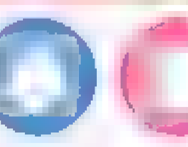


[illegible]

[illegible]

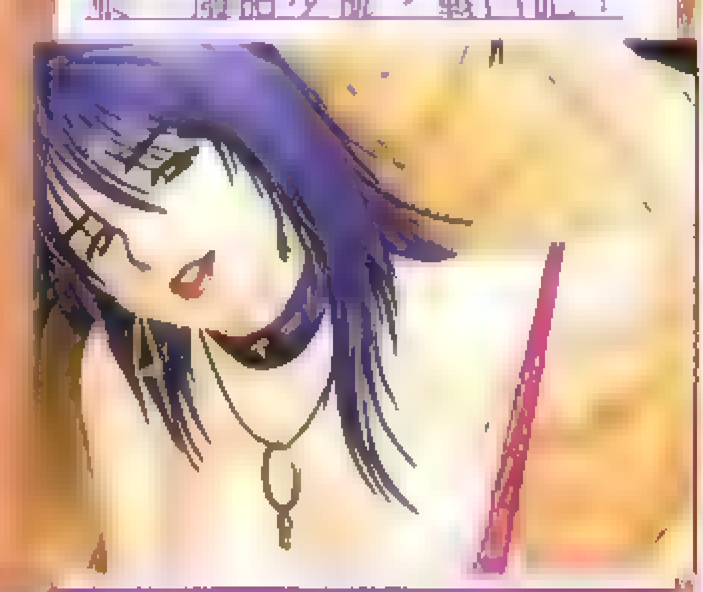


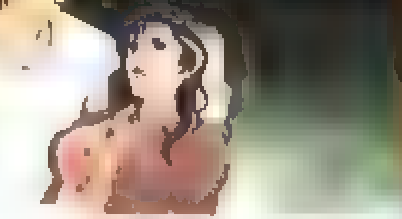




超人[illegible]名作的續集，[illegible]一代的老玩家不容錯過[illegible]的圖形與音效、[illegible]的劇情架構、[illegible]代的[illegible]、令人又愛又恨[illegible]話少說，戰鬥吧！







マーシャルエイジ2～忠鬼咆哮

ゲーム FOCUS



● ARPG
JWIN95
● BAROQU
● ￥9800

玩這款遊戲的過程是相當奇妙的！若不是為了要做介紹，筆者我或許玩個十分鐘就會把它收回CD盒內，再也不會碰它。然而經過半小時之後，筆者卻慢慢發覺它並沒有想像中的差，甚至越玩越有意思！為什麼前後的感覺差異那麼大？嗯…該從筆者對它的初次印象說起。

Fighter

Magician

第一印象

在沒有相關說明手冊的情況下，筆者安裝完遊戲之後，便立即進入遊戲滿心期待畫面出現。結果許久的時間，畫面一片漆黑，當筆者按下Enter鍵的同時，竟然出現了遊戲選單？好吧！先看看它到底是怎麼樣的內容再說，於是在選好角色的職業後，終於看到主畫面了。

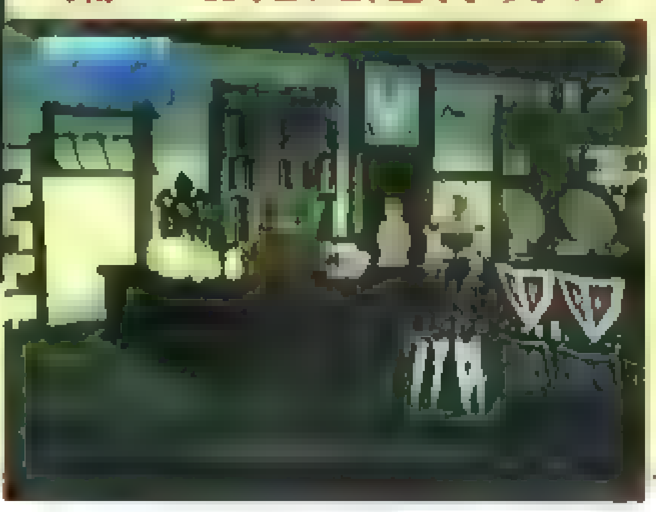

▲玩家將面對的強敵之一

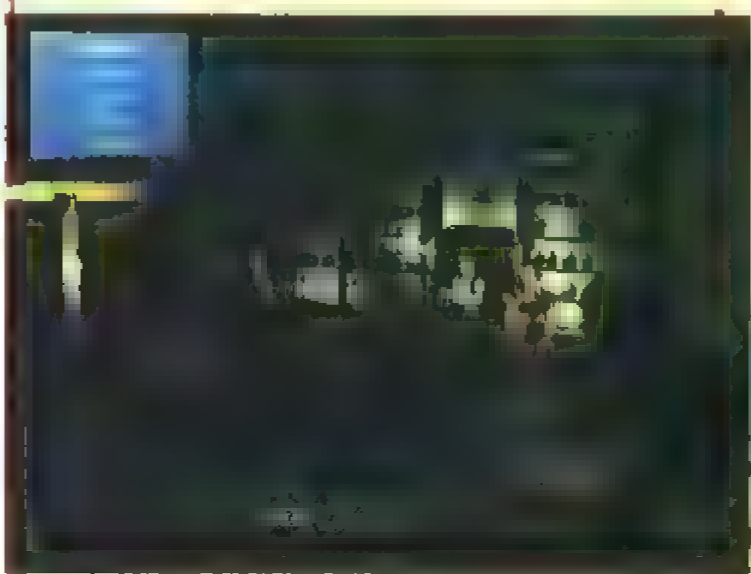


▼除了主角之外，街上看不到任何人影



▼主角所需的一切裝備，全在此進行交易




▲酒吧老闆兼做轉職工作？蠻怪異的！

很意外的，主角就呆呆地杵在道路上，沒有任何故事開場白？罷了！按下方向鍵準備轉身逛逛時，主角竟以非常遲緩的方式移動！不會吧？於是重新檢查設定選單，意外發現本遊戲竟然支援VooDoo加速卡！同時筆者再將光碟上所附的Indeo 4.3安裝一次，這回標題畫面總算是出現了，而主角移動速度也相當正常。

解決執行上的問題後，再度陷入另一個低潮，在主角所能行動的範圍內，總共只有 個地方可以去：酒店——提供主角轉職、雜貨店——買賣各式武器和道具，及鑑定不明物品、教堂 與神父交談便直接進入地下城展開冒險。除此之外，整個村莊看不到其他居民，更別說與人交談了。筆者並不清楚BAROQU這家公司的背景，然而這款遊戲乍看之下，說它像是「同人誌」的作品，它卻有實力使用VooDoo技術來製作，而且還附送一片CD音軌錄製的音樂歌曲（共有20首！）。

小而紮實的ARPG

在操控設計上，本遊戲只用幾個按鍵就搞定了。儘管地下迷宮看似單調，而角色的動作可是一點也不含糊！像這種3D視角的顯示模式，主角的行動大多需要用到複合式按鍵組合，特別是在戰鬥的時候，玩家得不時隨著敵人的移動而調整角度，否則就等著挨打，而本遊戲在戰鬥時卻只需要一個按鍵，只要在攻擊範圍內有敵人靠近，玩家就持續按著攻擊按鈕不放，主角會自動迎戰，直到消滅敵人爲止。就算敵人從後方突襲，主角也會立即轉身攻擊，自動地讓人佩服。

在遊戲一開始，玩家可從十位男女、五種職業中，決定主角的特性，當然日後也能隨時進行轉職。在配合自動化的戰鬥下，設計者更是費盡著鏡頭的變化，好讓玩家欣賞著主角戰鬥時的英姿，其效果說真格的，已有成熟的水準了！（只可惜敵人變化不多）當主角變換武裝時，畫面便會跟著改變，例如戰士手持Seiryu Blade（外形像關刀，須雙手握著），連走路姿態都會與平常不同。但如果您還沒有VooDoo加速卡，筆者就不推薦本遊戲，不僅是因爲執行的速度問題，許多絢麗的特效（如揮刀的殘影、法術效果…等等）都將無法在Direct X模式下看到。

當您第一次進入迷宮，或是找到通往下一個舞台的階梯時，該層迷宮是以亂數方式產生而成的，當然包括敵人與寶物的位置也會改變。在最初十五層的地下迷宮中，每五層便會遇到一位黑武士，打敗他才能通過該區域的試煉。遊戲會自動將主角目前狀態儲存在player.dat的檔案裡，如果您想要重新挑選一位主角時，記得先將此檔拷貝一份在其他目錄裡，否則原先進度會被覆蓋掉！

▲終於擊敗了黑武士

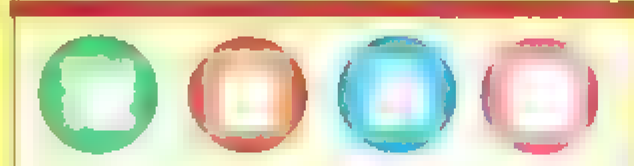
▶哇喔～這隻巨龍看來不易對付啊！

▲女[illegible]法術時的效果

Midgard能給你哪些樂趣？

除了在迷宮中練功、撿寶物，然後帶回雜貨店鑑定或賣掉、存錢買更好的裝備，再度進入迷宮中尋寶…本遊戲就完全沒有其他值得一提的特色，所以筆者一開始才會認爲它不值得一玩，但是…它卻有一種說不出的魔力，讓筆者每次玩就欲罷不能，或許是玩了太多傷神的遊戲感到厭倦吧！反而一碰到這種設計單純的遊戲，感覺就像回到早期玩Game的那種氣氛。

這款遊戲在操控、戰鬥、與界面設定三個方面，值得國內遊戲開發廠商作參考，儘管它看似不起眼，但至少在上述三方面的細微處理技巧上，不會留給玩家一些咒罵的藉口。例如在道具設定上，本遊戲參考了AD&D類似的規則，而且各項數值設定的相當合理，不會造成遊戲節奏突然變調，迫使玩家頓時又得繃緊精神，爲那些無聊的點數（HP、MP、AT…）計較的你死我活。當然啦！如果您所追求的是最新最炫的聲光效果，那麼看過這篇文章或許就夠了，省點時間去玩玩別的遊戲吧！



本遊戲便是在玩類上RPG，道具設定的方式給人很熟悉的感覺，至於對於不喜歡它有雜功樂趣的人而言，可以忽略它的存在



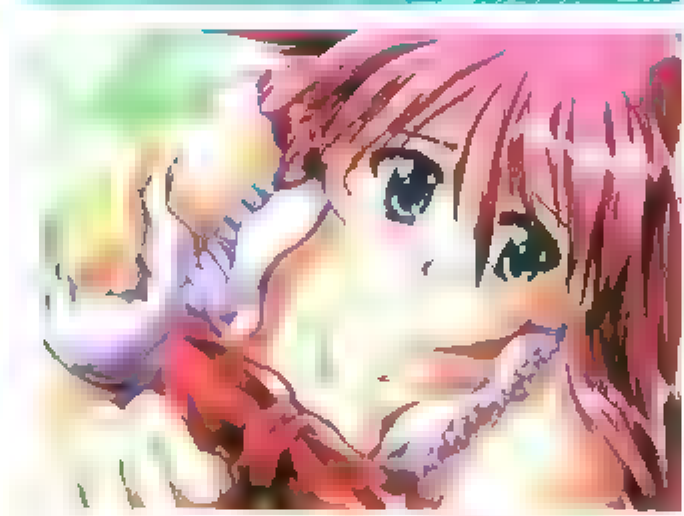


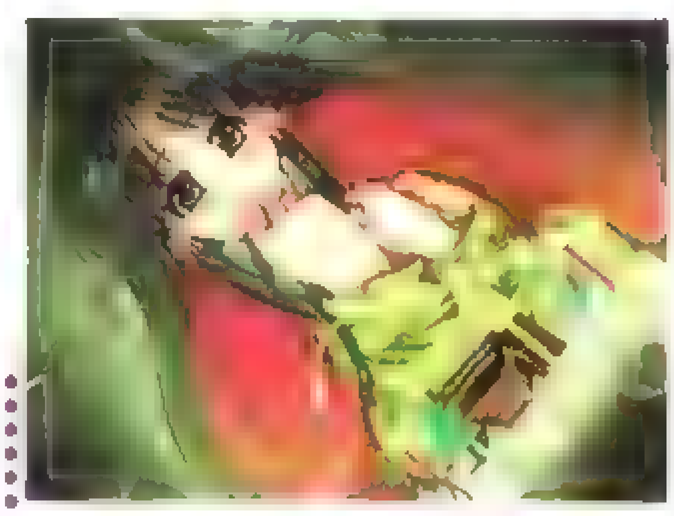


四合一的戀愛故事


看來相當男孩子氣的悠

「She' sn」這個有點奇怪的名字，是由SEASON與SHE' S AND混合在一起取諧音而來的，所以顧名思義，這是個與四季有關的愛情故事。遊戲中共有四段故事，依照春夏秋冬四個季節來排列，每一段故事都是各自獨立的，彼此間並沒有任何關聯性。筆者個人並不是很喜歡這種大雜燴式的冒險遊戲，但是這個遊戲在筆者細心賞玩後，認爲有值得推薦給大家的價值，故在此爲大家一一介紹。

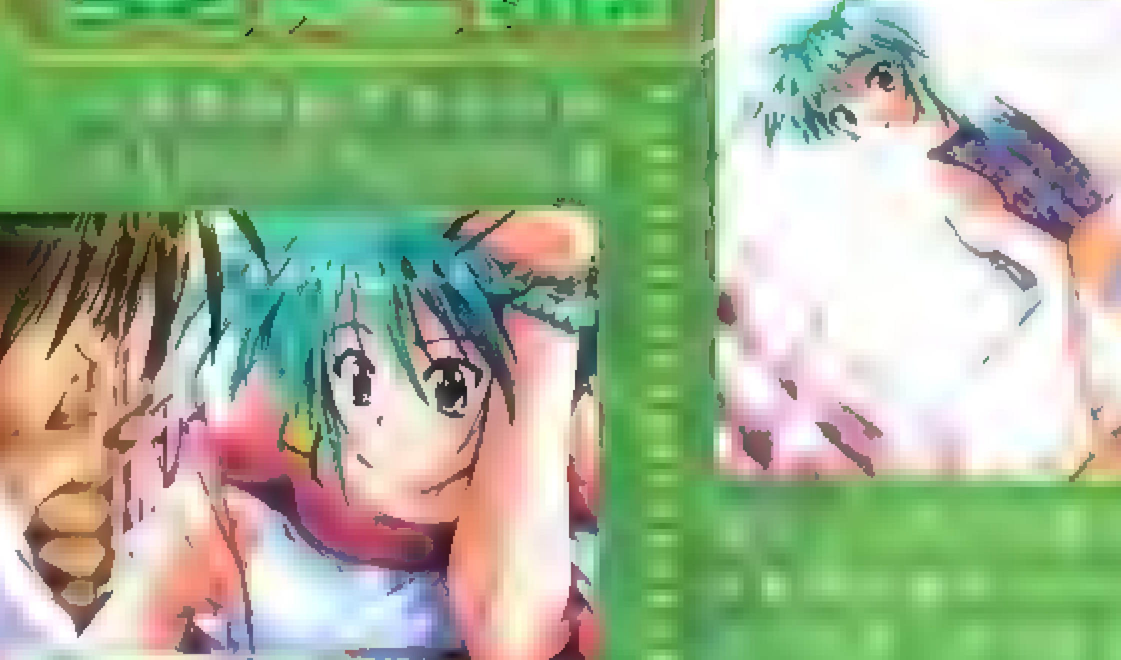

▲平常凶巴巴的希來，此時看來格外可愛

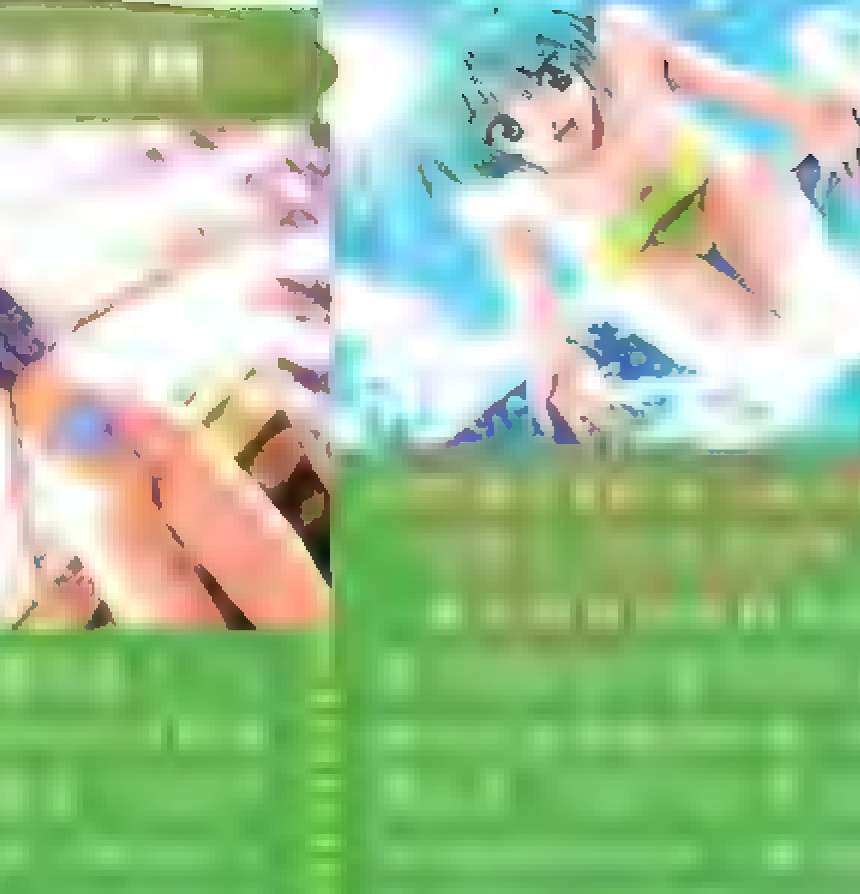

▲多麼溫暖的一刻啊！





夏之戀





秋之戀

▼運動會裡也有這種啦啦隊嗎？



冬之戀

▼得了不治之症的鈴音痛苦的與病魔對抗

主角在多年前失去了未婚……

……之症的妹妹鈴音……

▼冒著風寒與主角共度……



▲雖然來日不多，但鈴音……

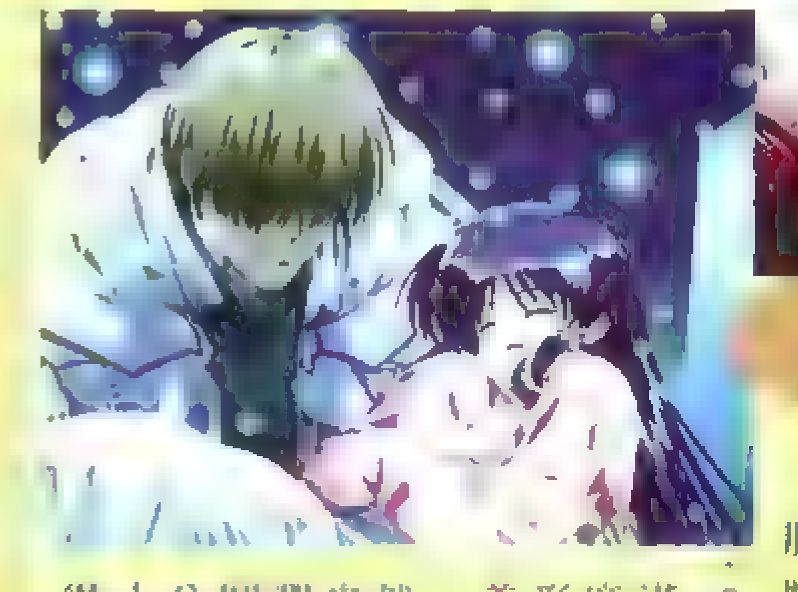
She's n

ゲームFOCUS

華而不豔的CG

本遊戲在畫面方面的表現是令筆者十分欣賞的一個部分。角色的造型雖偶爾可看得到其他作品的影子，但仍能表現出自己的風格，且造型修飾





得十分圓潤自然，美形度滿點；其次在著色方面的表現也十分出色，不管是黃昏、豔陽、或是夜晚，畫面的用色都十分艷麗、飽和，看來十分舒服，充分發揮了全彩著色的優點。不過最重要的是，此遊戲的角色造型掌握得恰到好處，造型不會太過炫麗，十分的耐看。

略帶刁鑽的難度

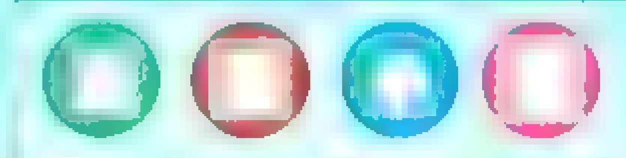
由於這是典型的文字冒險遊戲，故依目前的標準，全程語音是不可或缺的。此遊戲在語音部分的演出雖然不算頂好，但也算是中上程度了，演員們都很盡力的把角色性格給演好，只不過某幾個角色的聲音似乎不是很適合，給整體配音的感覺稍微打了點折扣。音樂部分則沒有太突出的長處，不過配合四個季節與故事風格而編寫的曲子倒是很能襯托出故事的氣氛，旋律也尚稱悅耳，以配樂來說算是相當稱職的了。

雖然遊戲是由四篇各自獨立，且規模不大的故事所組成，但是其難度卻不輸給其他單一故事的AVG哦。拿難度最高的夏季篇來說，在無人島上的部分，就有好幾段不同的對話選項出現，且有兩段可能導致遊戲失敗而結束，到了第三天七夕廟會的那一段，更是難到幾乎走錯一步就GAMEOVER的地步；且由於各篇故事的分歧點眾多，再加上對話選項出現時無法進行存檔，更使難度提高了不少，由此也再次印證了一句千古不變的真理「玩GAME要多存檔」。至於要達到100%的完成度，除了多做筆記之外，沒有更好的辦法了，所以為了力求完美，還請各位玩家多努力了。

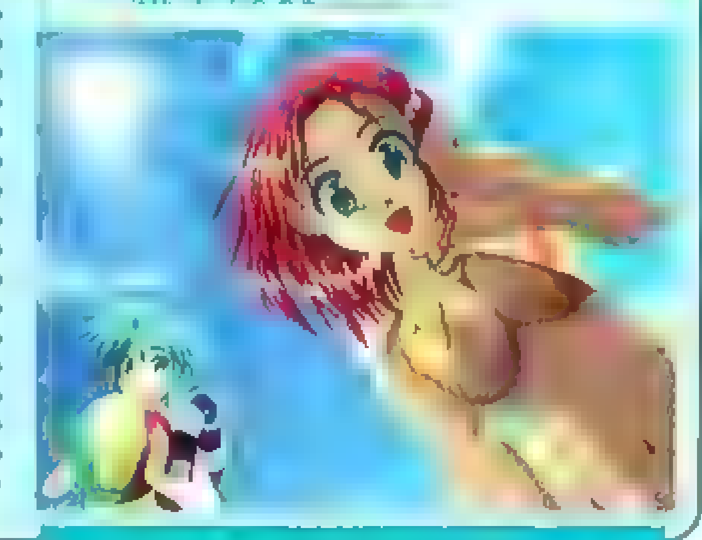
在四篇故事當中，論情節、氣氛，筆者認為要屬冬季篇最好。不僅是因為女主角的去世而賺人熱淚，更重要的是故事把每個角色的特性發揮得淋漓盡致，如富家小姐的勢利與愚蠢，以及鈴音不畏懼死



亡、勇敢面對命運，只為能與主角度過最美麗的耶誕夜，能為愛犧牲一切的情操最叫人感動。其他如夏季篇中，天真浪漫又孩子氣的悠與積極進攻的夏苗間，彼此互不相讓、爭風吃醋的情節也十分生動有趣，這些都是這遊戲裡較值得品味的地方。

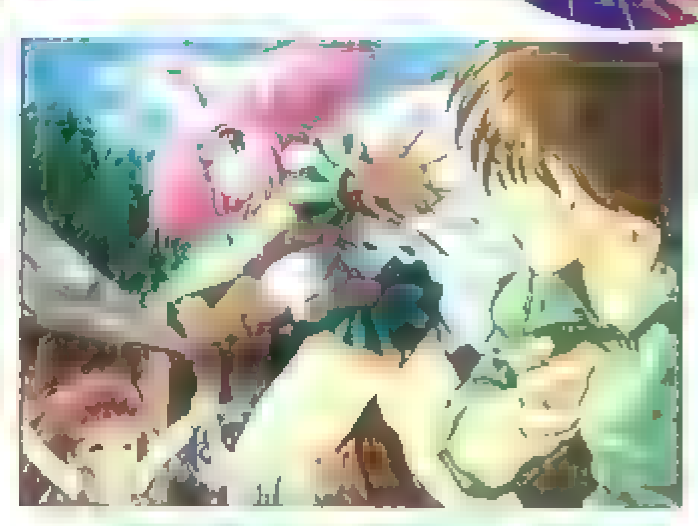


四篇故事、四種情節、四種劇情、四種樂趣，還有四張遊戲的價錢
開打算的





●RPG (18禁)
JWIN95
●Alice Soft
●￥7500



▲露西雅為了拯救孤兒而在鬥技場賺取賞金

ALICE年度RPG大作登場

前年以「鬼畜王蘭斯」[illegible]領風騷的ALICE，[illegible]在今年[illegible]，「[illegible]」[illegible]Aliceの館[illegible]讓許多玩家大快朵頤，更在年初透露了「王道勇者」的消息，並以迅雷不及掩耳的速度呈現在玩家面前，所[illegible]的[illegible]，由此也可以看出ALICE公司強烈旺盛的企圖心，絕不讓玩家有任何喘息的機會。這次登場的作品[illegible]的[illegible]遊戲，讓[illegible]來[illegible]ALICE年度強作吧！





▲[illegible]

◀安潔莉卡是個愛讀書的巫女

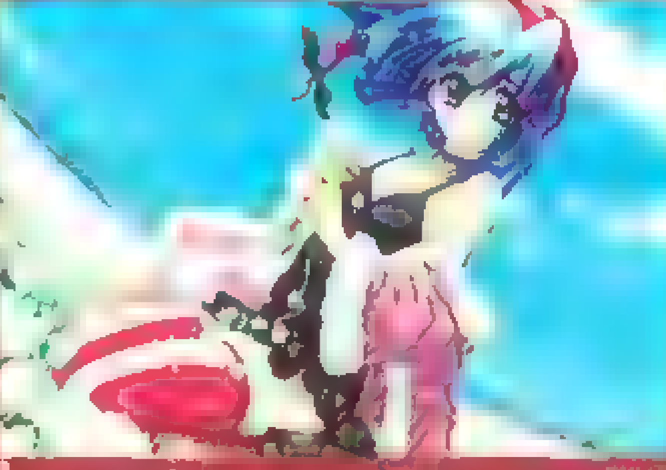
失去的是不堪回首的記憶…



▲這是愛麗絲的新造型，可不可愛？



▼男女主角法妮兒相遇的場面，真是太美了



[illegible]漂流到某個不知名的[illegible]，被[illegible]大陸[illegible]女[illegible]所救，在兩人的細心照[illegible]扎帕終於痊癒，但是他對自己過去的一切卻一無所知，為[illegible]

[illegible]身前往拉那迪[illegible]

在某個開滿了無數美麗花朵的平原裡，扎帕遇見了一位名為法妮兒的女孩，她一人獨自安靜地編著花圈，美得一如天使一般，但是在她眼神卻見不到一絲靈魂與生氣，只有深沉的哀傷，扎帕此時感到一[illegible]奇妙的感覺，彷彿自己並非第一次見到她，但是她卻稱從未見過扎帕。此後扎帕經常在夢[illegible]見年幼的法妮兒，與他在[illegible]快樂的玩耍，[illegible]扎帕[illegible]此感到苦惱時，[illegible]法妮兒在[illegible]族的[illegible]以[illegible]的[illegible]力[illegible]殺[illegible]驚的事實[illegible]扎帕[illegible]否[illegible]回失去的記憶[illegible]呢？一切的謎團[illegible]玩家來一一解開

王道勇者

ゲーム

一切從簡的遊戲系統

[illegible]氣勢磅礡的開頭[illegible]就讓人不得不聯想起[illegible]畜王[illegible]」，但此遊戲標榜[illegible]可想而知此遊戲[illegible]正經到底[illegible]像[illegible]門神[illegible]女怪物與[illegible]鬼畜[illegible]的後[illegible]畜行為在這遊戲中[illegible]連咱們的主角也是[illegible]八百的正人君子，做的也[illegible]

[illegible]數做勇者也不錯。

[illegible]

[illegible]本上可以說是延續了「鬥神都市2」的玩法，只不過「王道勇[illegible]



簡單易懂：遊戲中在各個地點[illegible]

玩起來與「鬼畜王」幾乎是[illegible]內，則是以簡單的一張空白地圖表示，玩者走過的部分才會[illegible]是以3D迷宮來表示[illegible]雖然[illegible]來而[illegible]但玩起來的[illegible]



▲我們可以嗎

▶啊！不行啊！

▲天真無邪的牧場女孩萊娜

◀超絕美形的魔王

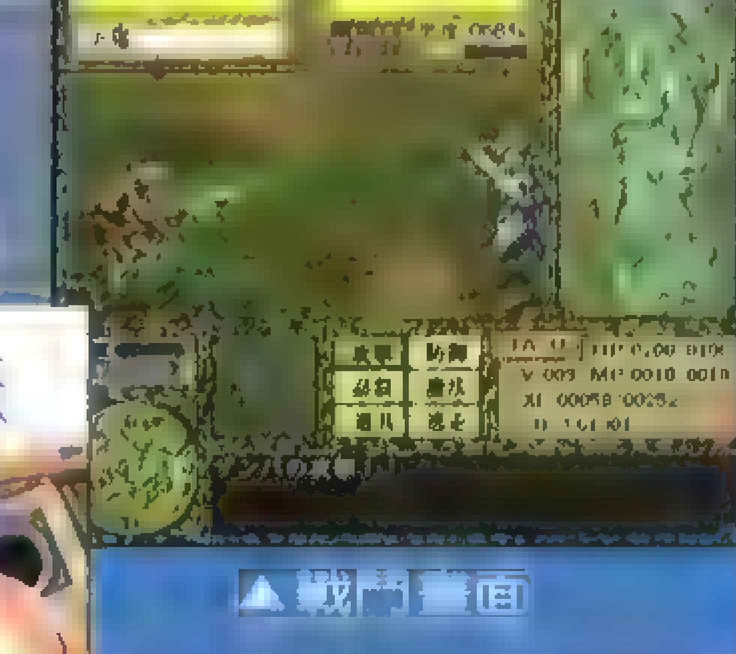
[illegible]個較特別的[illegible]此遊戲[illegible]支援遊戲搖桿[illegible]玩家可以用搖桿來進行迷宮內的移動操作[illegible]但由於鍵盤也可以操作[illegible]其他部分仍必需以滑鼠操作[illegible]支援搖桿雖然是個多餘的設計[illegible]

[illegible]遊戲的戰鬥方式也秉持大多數[illegible]GAME[illegible]切從簡的精神[illegible]除了顯示角色全身造型外[illegible]其他所有的戰鬥效果[illegible]以文字[illegible]此遊戲設定[illegible]度」的數值，其功用就如[illegible]遊戲裡的[illegible]度越高[illegible]攻擊的能力就越強[illegible]後會[illegible]戰鬥才能[illegible]

強悍的美術功力

大家在[illegible]之後應該已經見識到[illegible]強大的CG美術實力了吧？而他們的美術功力[illegible]玩家將可以再次得到印證[illegible]由於電腦配備的普遍提[illegible]使用高彩度模式來製作遊[illegible]



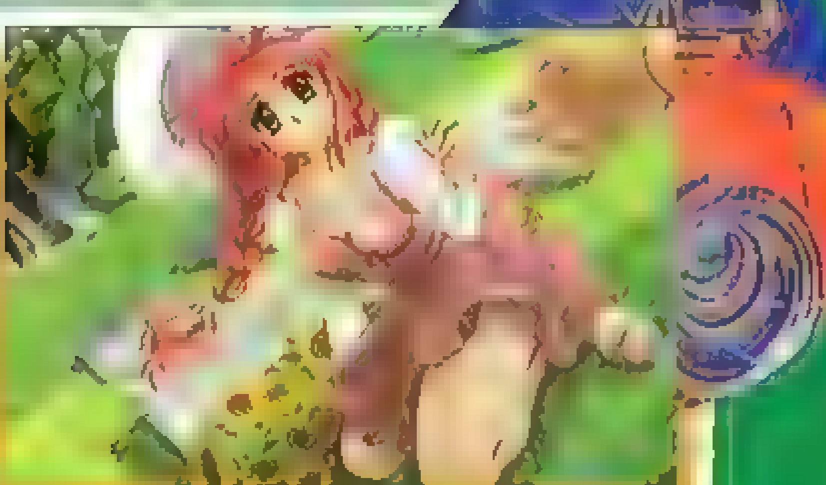


▲戰鬥畫面

戲已經是[illegible]種既定的趨勢了[illegible]在許多公司都紛紛跟進高彩度的風潮下[illegible]卻能不斷加強[illegible]CG的水準[illegible]這麼用心製作CG的公司實為玩家之福[illegible]除了[illegible]

[illegible]音樂也是十分值得[illegible]聽的[illegible]尤其[illegible]頭那首開場主題曲更是讓人聽了不由得熱血沸騰[illegible]此外在遊戲進行時的背景音樂也是超雄壯威武[illegible]把的[illegible]聽得讓人[illegible]來踏正步[illegible]其他像是[illegible]夢境的配樂也是十分動聽[illegible]優美的旋律讓人流連忘返[illegible]值得[illegible]聽再聽[illegible]

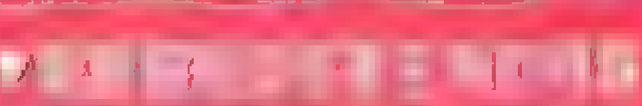
重要的時間觀念



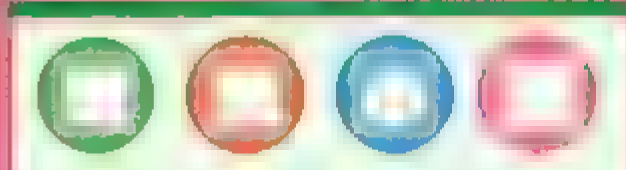


引人入勝的精彩劇情

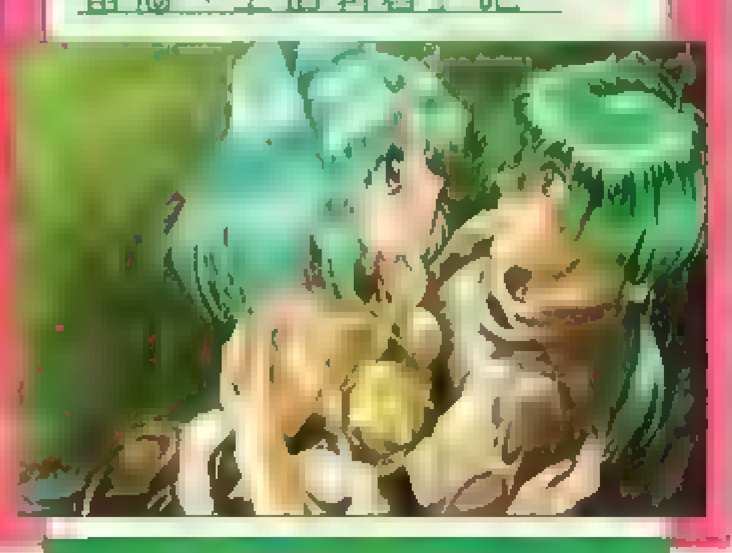








劍、魔法與愛情交織而成的壯大冒險物語，玩膩了鬼畜戰士與變態痴漢的話，不妨改頭換面，來當個「王道勇者」吧！



●AVG（18禁）

JWIN95

●BAROQU

●¥9800

▲像孩子般吵著肚子餓的兩個活寶

▶發現令人意外的關係！請注意後面三人的表情

獨特創新的「格鬥」系統

Zyx在推出第一代的「狂拳傳說」時，雖然其獨特的題材及戰鬥系統引起不少注目，但是在市場上的反應卻不盡理想；這次，Zyx以排山倒海之勢捲土重來，更以成立「狂拳傳說2製作委員會」來證明其傾力製作的決心，而結果亦不負眾人的期望，使「狂拳傳說 2」得以擠身名作之列。首先，遊戲本身是十分正統的文字型冒險遊戲，且為單線式劇情，玩家不需下達任何行動指令劇情便能往下發展，有多線劇情恐懼症的玩家也能輕鬆的玩下去。這次二代在程式系統上的製作也充分發揮了視窗環境的便利性，除了戰鬥外，不僅可隨時進行遊戲存檔，連音量調節、視窗顯示模式與訊息快轉的功能都可以輕鬆的操作，總算是像個為WIN95所寫的遊戲。



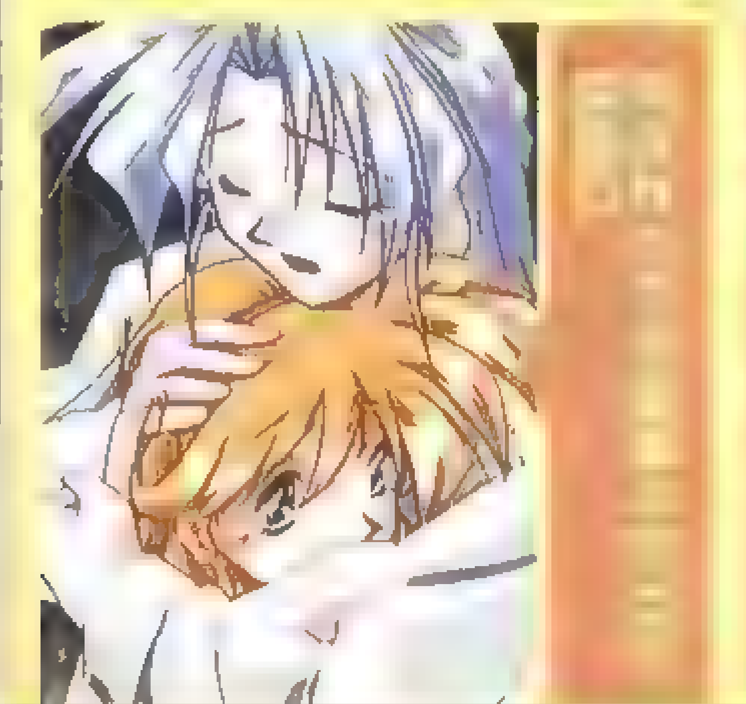
▲這回則是為了泳裝而痛哭流涕

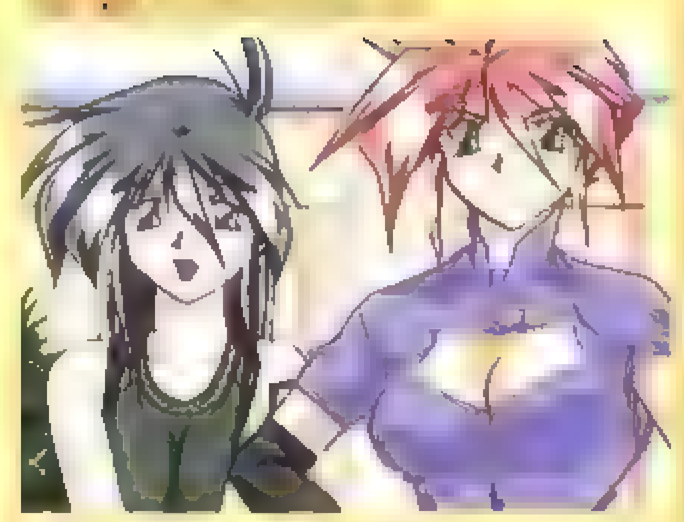
此次二代中最大的變革，就是戰鬥方式的改良。在一代中，玩家是選擇一個個的小圖像來下達招式命令，但是到了二代，則變成了一個九宮格狀的區域，玩家必須以滑鼠在方格中移動特定的路徑軌跡才能使出招式。瞧！這不是很類似現行格鬥遊戲的操作法嗎？而且招式劃法與判定都十分的簡單，操作起來並不會感到任何困難，玩家可以自由視狀況使用適合的招式，與一代略嫌簡陋、刁鑽的戰鬥比起來，筆者個人十分喜歡這種戰鬥系統。

如果你以為主角在戰鬥時只要不斷的施展幾招拳打腳踢的話，那你就太小看這遊戲了。在戰鬥中，玩家可由角色的造型的遠近大小判別敵我距離，進而選用適合的招式攻擊，各種招式有其適合使用的距離；玩家面對敵人的攻擊時，除了可正面抵擋外，也可以快速閃躲，甚至使出反擊技；如果對自己出手的速度有自信的話，還可以後發先制來重挫敵人。在戰鬥中玩家還可以將行動能量以「氣合」儲存起來，累積到頂點時就可以使用COMBO（連續技），連續技的成功必須慎重考慮距離是否適當，如果沒有使用適當距離的招式的話，往往連了兩招就失敗；相反的若是招式配合距離得當，可以使出四～五段的連續攻擊，若是在中期經過札多特訓的話，其威力甚至光是徒手抵擋就要少掉一整條血，威力十分驚人；不過跟札多應劇情使出的無限段連舞技，可以將對手活活打到死的連技比起來實在不算什麼就是了。遊戲初期玩家只有五個招式可以使用，而隨著劇情發展，會陸續學到許多的絕招，若能配合連技使用的話，一定更能發揮強大的威力。

[illegible]

在最讓人在意的畫面部分，也採用了現今最普遍的全彩畫面顯示模式，畫面解析度





為640×480。最值得矚目的，是遊戲中的戰鬥部分，有許多招式使用了相當大量的動畫效果來表現，且招式動作繪製得

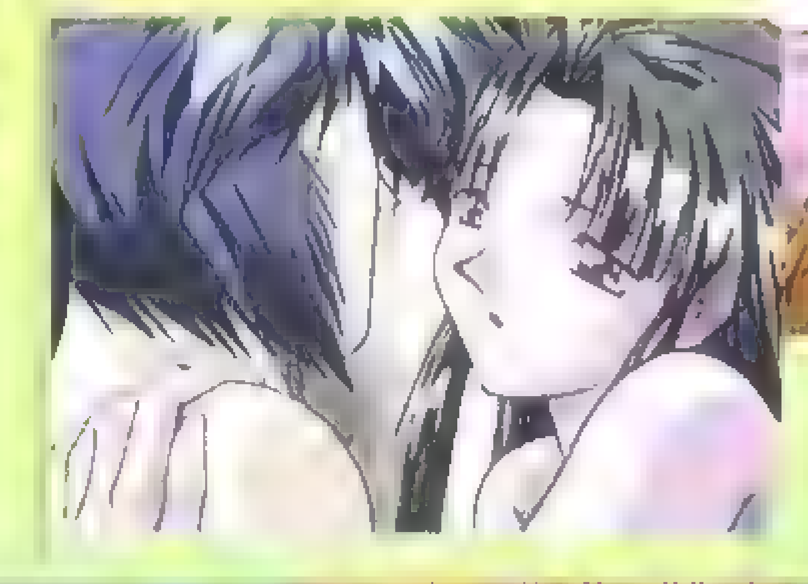


十分帥氣，動畫效果也相當流暢，更使得戰鬥的部分生色不少。遊戲中有使用到動畫的部分不只是戰鬥而已，部分激情戲的場面也用上了動畫效果，再加上配音員十分敬業的演技，這些戲份的挑逗感更是其他遊戲難以望其項背的。

[illegible]

筆者不只一次的在這個專欄中提到日本的配音員如何優秀，這一點在這個非市場上流的遊戲身上再次得到深刻的印證；遊戲中的每個重要角色照慣例都有專屬配音員擔任演出，雖然不是十分有知名度的一線聲優，但絕對具有專業水準的演技，原本就十分出色的劇本台詞，在這些聲優的生花妙語下，聽來更加生動有趣。遊戲中雖然提供了H GAME最常

▼[illegible]命而選擇愛情





具備的訊息快轉功能，但是筆者仍強烈推薦大家慢慢的聽聽聲優的演技，相信會更能體會到這遊戲的另一個精華所在。

令人[illegible]愛的角色

二代的故事雖與上一代沒有太直接的關聯，但前代的主、配角們這次依然登場，且個性更加鮮明活潑。像一代的主角札多，在二代中的表現比以前更加豪爽、帥氣，且與一代四天王之一的布拉德聯手的搞笑功夫更是一絕，尤其那種裝得一本正經的樣子，卻老是搞些幼稚而低級的黃色笑話最讓人捧腹大笑；其他在一代讓人覺得有點花瓶的女主角們，這次也變得更加活潑可愛了。

其實Zyx過去的遊戲表現似乎一直都不是很好，遊戲往往給人小家子氣的感覺，但是這次「狂拳傳說2」能讓Zyx有這樣突飛猛進的精采表現，筆者只能以「惦惦吃三碗公」來形容，不過相信經過這次的蛻變，往後Zyx一定能再製作出更好的遊戲。

Zyx傾全力製作的年度[illegible]畫面、遊戲性都堪稱上上之選，不管你是否為格鬥迷，都不應該錯過這款難得的佳作





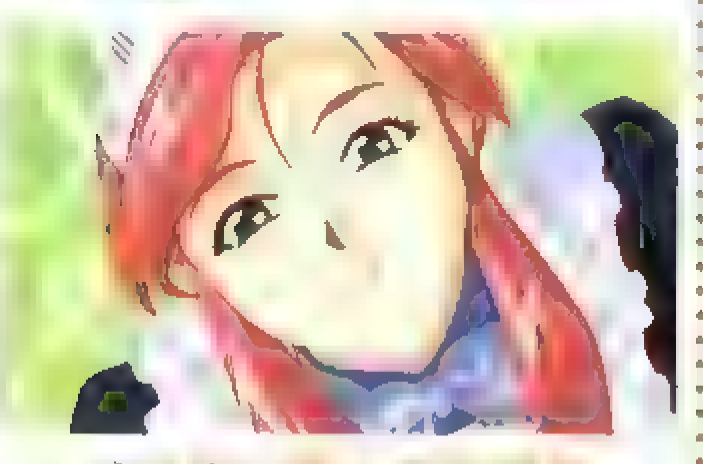
AVG（18禁）

JWIN95　●SCOOP　●¥6800





「CHAOS QUEEN遼子3」是由「お嬢様狙え！」的知名公司SCOOP所製作的，從第一集二宮美依篇到第三集森山郁美篇，全系列共有三個故事。筆者本來以爲這遊戲早該有人來介紹的，且應該也有不少讀者都玩過了吧，不過既然都沒有人願意放下身段來介紹的話，就讓筆者來爲還沒玩過的玩家們好好介紹這遊戲吧！什麼？你問我爲何得放下身段？那當然是因爲這遊戲實在太…H了，咱們的特約作家朱大人爲了怕破壞形象，才將此重責大任交付在年資尚淺的小弟身上，而爲了不負所託，小弟這次特別一口氣爲大家準備了1～3的綜合報導，希望各位讀者喜歡。



史上最強的好色女醫師

話說咱們的主角遼子小姐是個擁有私人診所的心理醫師，並有助理神村真一爲她工作，這一切乍看之下都很正常…只不過，她十分喜歡發掘特殊的病例並寫成研究論文賣錢，且專挑女性患者。而由於她的好色且男女不拘的天性，加上治療手段也相當的「過激」，患者往往不得不屈服於她的淫威之下…。御堂遼子就是這麼個離譜的女魔頭。

「遼子」最特別的地方，除了前後三集是各自獨立的故事之外，三集中擔任造型設定的畫家也都完全不同，這一點應可說是H GAME史上從未有過的創舉吧！在三位畫風南轅北轍的畫家筆下，呈現出三種完全不同風貌的遼子，每一集的推出都可讓玩家感受到不同的新鮮感，光是這點就值得爲SCOOP鼓掌叫好了。以下就爲大家簡介每一集的內容與原畫師吧。



▲真一的把柄又落在遼子手上了



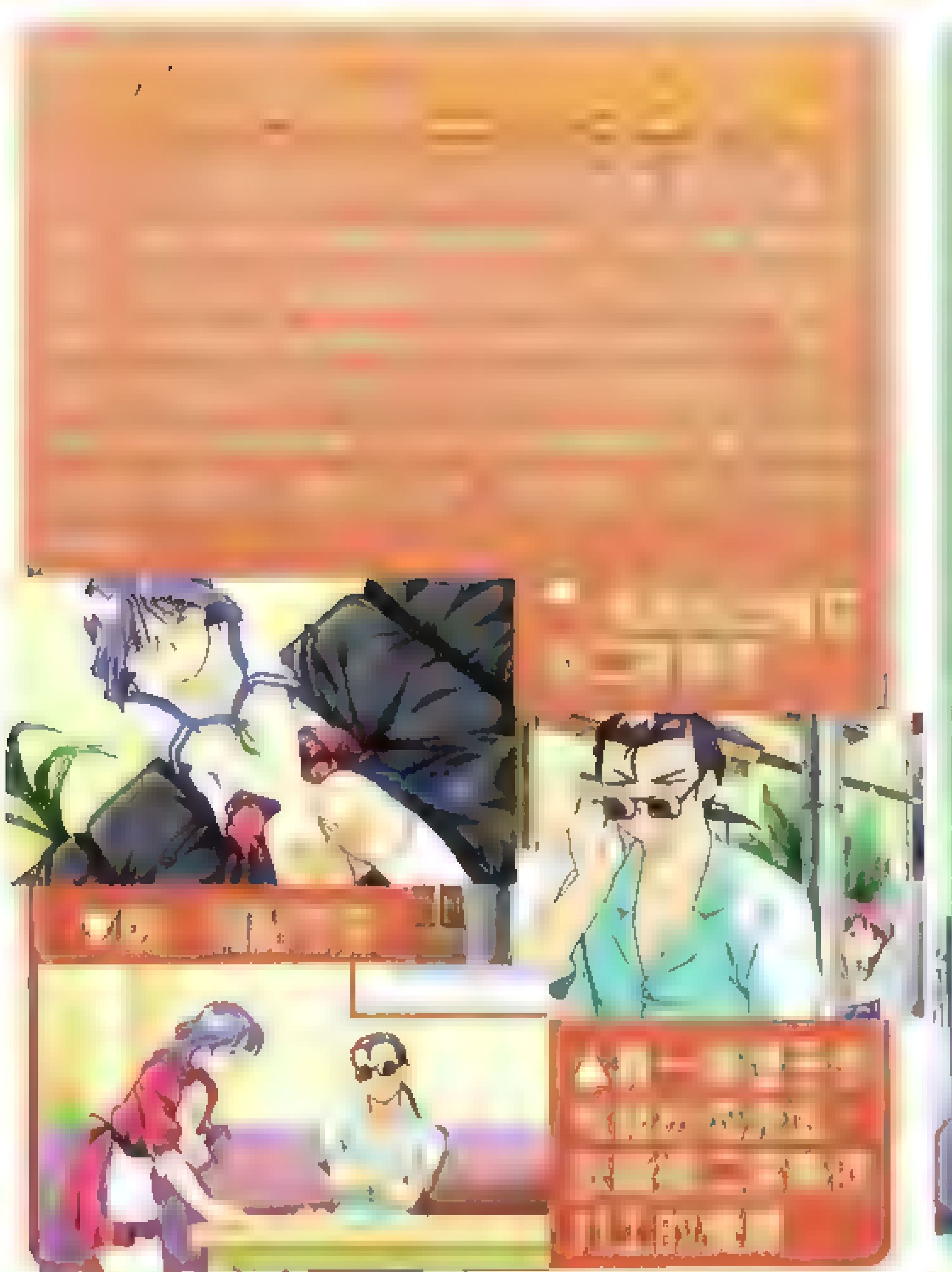


▲一付被榨乾德性的真一

◀露出真面目的遼子！天下無敵！

▼為了保護郁美，真一居然也開始反抗遼子了



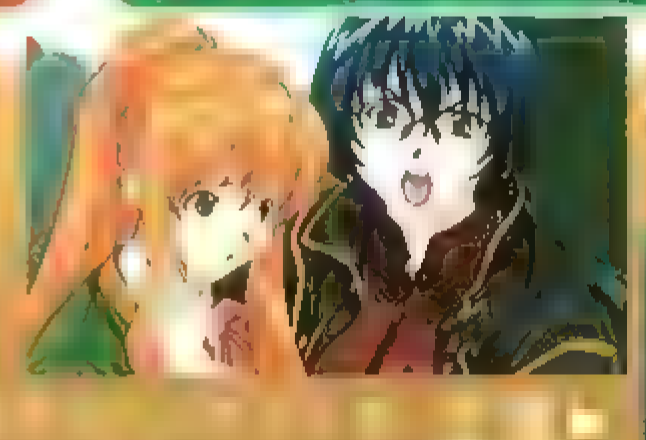


極端的手段來征服這位大小姐

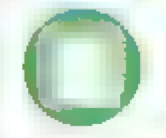
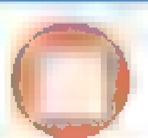
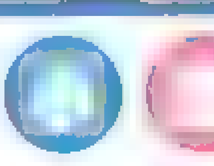


▲女人的戰爭一觸即發！！她們倆到底在幹嘛？

#3.森山郁美篇

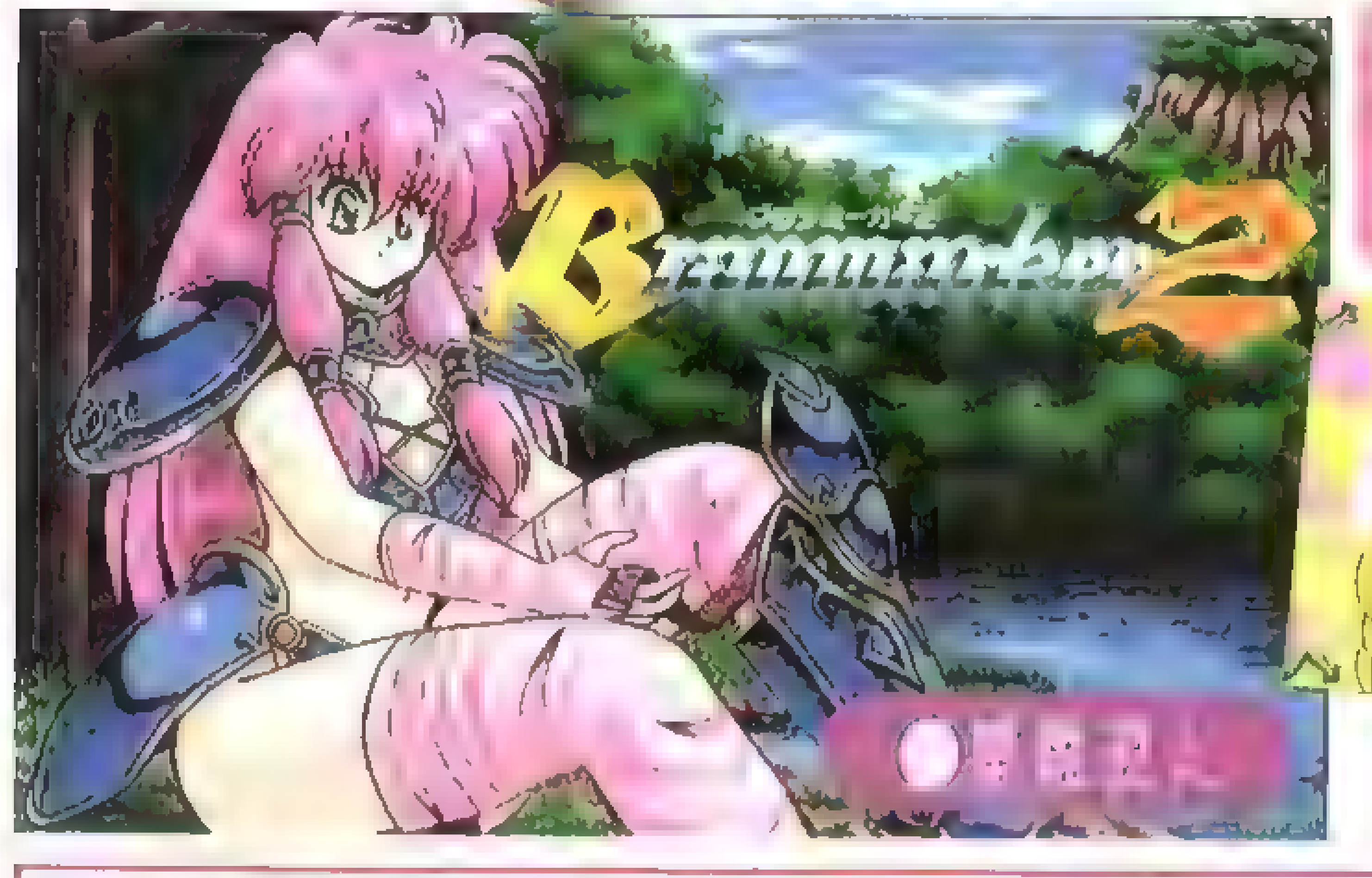


「遼子」系列基本上承續了SCOOP作品一貫的傳統風格，單線而淺顯易懂的劇情讓玩家能輕鬆的觀賞劇情；當然了，劇情欠缺深度也是SCOOP遊戲的缺點之一，但是其輕鬆活潑的遊戲風格，仍然具有相當的娛樂效果，以休閒遊戲來說，這已經是相當足夠的了。此外，SCOOP最引以為傲的，就是其精美的CG與動畫了。與其他公司多著重在漸層色與真實感的CG處理方式不同，SCOOP的CG風格完完全全是道地的卡通式風格，用色風格十分鮮豔、飽和，看來十分舒服。動畫方面的表現雖比不上VIPER系列，但造型作畫的穩定度與流暢度卻毫不遜色，尤其是在第三集，整體CG與動畫都有相當長足的進步，由此可以看出SCOOP在畫面經營上的用心與努力。若是你十分的忙碌，沒有時間去玩太花時間與腦力的遊戲，想玩點輕鬆搞笑的遊戲的話，這套「遼子」系列會是相當不錯的選擇。

遊戲中的主角身…是自己選自己的把跑遼子是如何的選擇她，但筆者覺得她看起來比較還是幸福的……





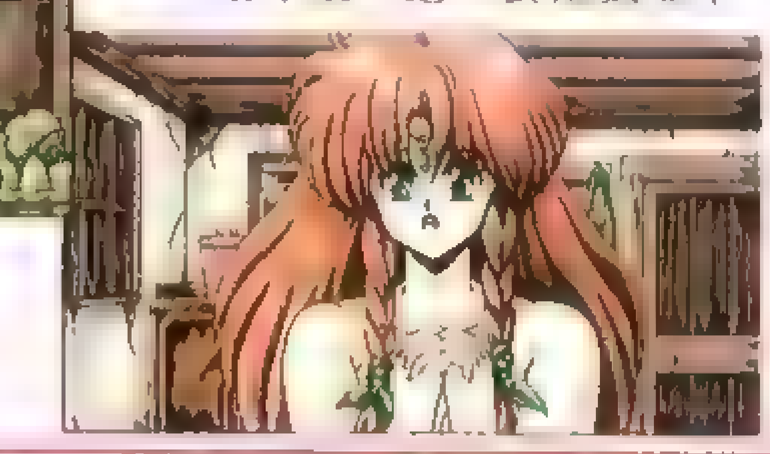



▲青蛙公主

你就是那個斬妖除魔的戰士啦！

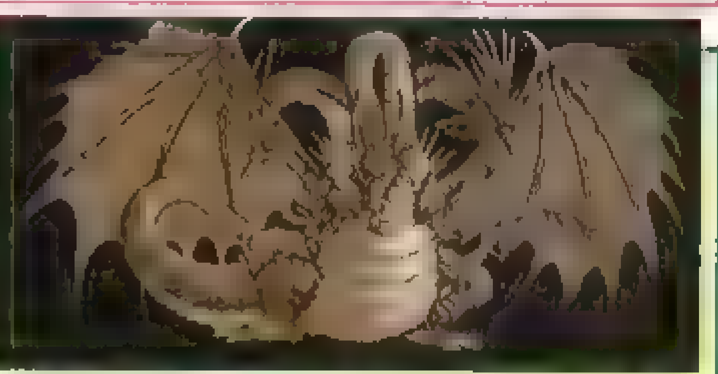
一個見習戰士，一開始就被派到一個魔物橫行的國家，其橫行的程度可以到達王子被抓、公主被捕，連宮廷教師都不放過的帶走，如果玩家是那個戰士的話，會怎麼做呢？這就是D.O公司最近推出的BRANMARKER 2的時代背景。這個遊戲並不算是新GAME，只不過其原本的平台是在PC98上，一般玩家較不容易見到，現在將其移植到WIN95上，也算是造福玩家。

基本上，這一套遊戲並不難入手，以戰鬥系統來說，第一代是採用類似勇者鬥惡龍類型的正面對陣型戰鬥介面，一次所能對上的敵人是三個，攻擊時可以選擇敵人，但是由於移植時並沒有特別針對這點加強，所以攻擊的目標如果消失的話，隊員就會自動休息等著被攻擊。對這一缺點，第二代就將其改進了，也就是說攻擊目標如果消失的話，尚未出手的隊員會自動找尋下一個目標下手！而且二代的戰鬥介面改成太空戰士類型的側面對戰型，外加有了地形背景，看起來是賞心悅目多了。



一分爲二的遊戲劇情

至於本GAME的劇情呢？較爲有趣的是以一個牽強的理由，來解釋主角和伙伴爲何會失去最強的裝備以及所有的魔法外，沒有什麼比較值得推薦的地方。反倒是玩完之後，對於遊戲中的迷宮有較爲深刻的印象及好感，一般類似這種遊戲的迷宮有兩種：一種就是磨死人不賠命型的，不但機關重重路難找，地圖又是大的不像話，更甚者連寶箱都要藏得很彆扭。另一種就是放水型，除了地圖路線簡單外也沒什麼機關，進去除了打頭目外無目的。而本遊戲呢？剛好就介於兩者之間，地圖不大機關也不多，但是往往需要用點腦力。


▲回憶中最可怕的敵人


▲一代的標題畫面


◀幕後的黑手

超乎你忍耐程度的遇敵率







▲旅館

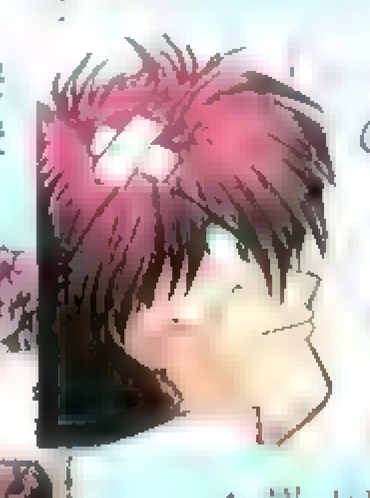


▼向[illegible]借錢的傢伙

這一套遊戲唯一令人十分『感冒』的地方，就是它的〈遇敵率〉，筆者玩GAME也算是稍微有點歷史了，但是在這方面能跟本遊戲相提並論的實在是屈指可數，這到底是算好還是不好呢？筆者到現在還是無法判斷，在一代是蠻明顯的，完全不用花時間去練功，筆者進行到第四個任務時LV已經超過20，遇敵保證一刀一個，而且存錢以後，可以直接在城鎮裡買到很好的武器以及防具，而且戰鬥所需的時間也不算很久，所以玩的時候比較不會太在意。但是到了二代就不一樣了，一次戰鬥最多有六個敵人上場，即使一回合消滅兩隻也要三個回合才能結束戰鬥，而且也較需要注意敵人的屬性，單純的攻擊有時候並沒有什麼效果，找出其屬性相對應的魔法，才有辦法一發斃命。

最重要的一點，商店裡面所販售的武器及防具，都只剩下最基本的了，要獲得較好的裝備，只好在迷宮裡面辛苦的找，要是沒有找到的話，就只好麻煩閣下辛苦一點打了，因為在本遊戲中，等級所加的攻擊力和敵人的防禦力相抵之後，差距實在是非常有限，完全是靠兵器的攻擊力，如果沒有早點找到好一點的裝備，後果是很慘的。





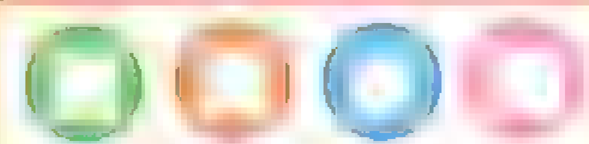


▲劇[illegible]場

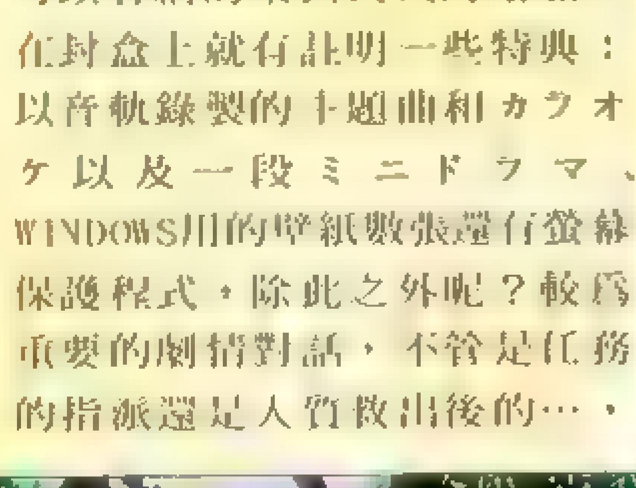
◀戰鬥畫面

簡單易上手的操作模式

這套遊戲的操作系統，由於算是比較早期的設計，所以比較偏向遊樂器那種簡單的操作模式，簡單一點來說，只要擁有十字方向鍵再加上兩顆按鍵（分別是決定和取消），就可以順利的操作本遊戲，但是由於是舊作的移植品，本遊戲並不支援滑鼠操作。但是相對的，由於移植後變成光碟版，而且是一代與二代各自一片，可以容納的東西大大的增加，在封盒上就有註明一些特典：以音軌錄製的主題曲和カラオケ以及一段ミニドラマ、WINDOWS用的壁紙數張還有螢幕保護程式，除此之外呢？較為重要的劇情對話，不管是任務的指派還是人質救出後的…，都已經由聲優配成語音，效果怎樣呢？玩家設法去弄一套回來試試看就知道了。



[illegible]地方或多或少都[illegible]、進入[illegible]













▲基本的遊戲畫面，和舊版並沒有太大差別

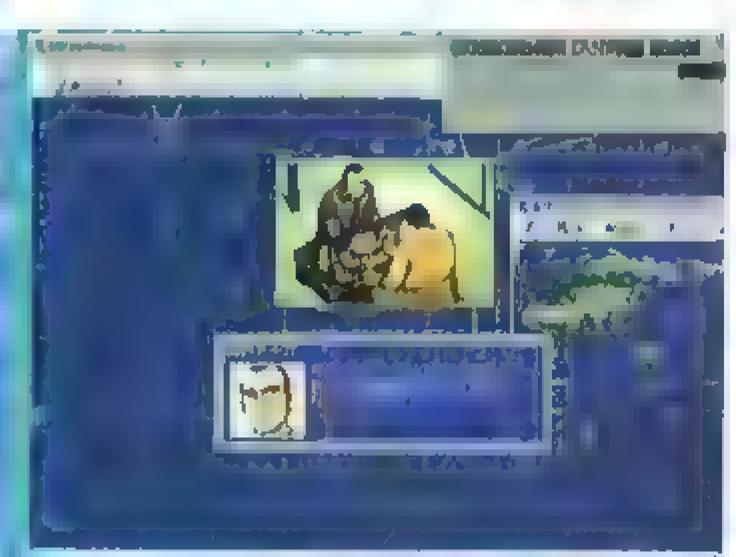
進化版的「紺碧の艦隊2」

記得筆者在許久以前，曾[illegible]



▲[illegible]艦隊管理介面

[illegible]MICRO CABIN所發行的這個ADVANCE版，基本上和原來的版本差異並不大，最主要的是應[illegible]四個額外劇本：「後世大和」[illegible]世美國」、「蛋之兆候」和[illegible]

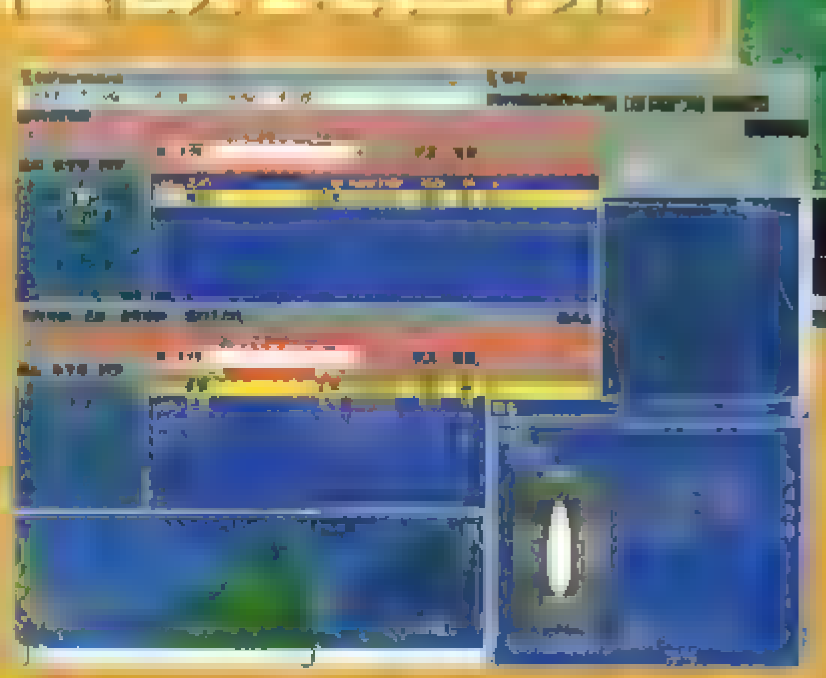


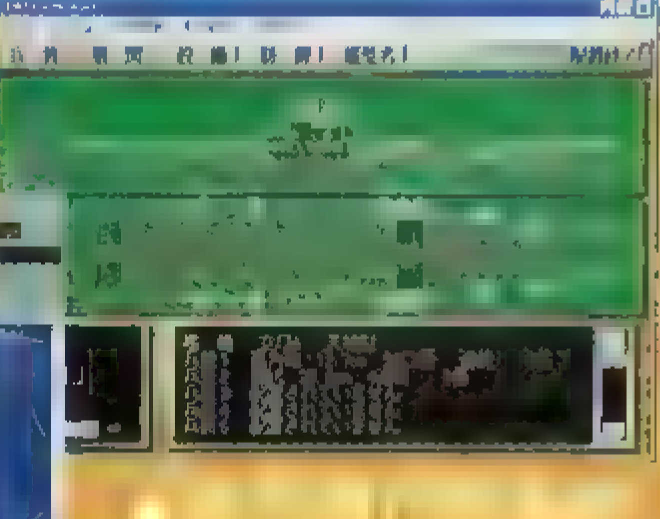
▲在遊戲中偶爾會出現的劇情場面

別是「最惡的開戰」，一開始[illegible]

加入了多種改良因素

[illegible]些介面有夠大的改良，主要應[illegible]





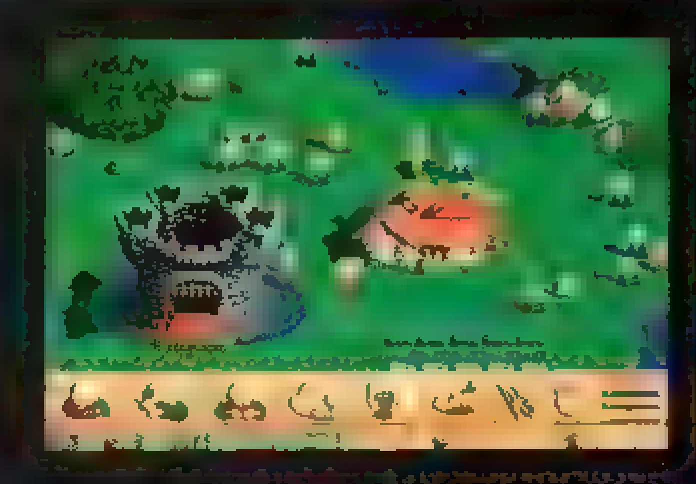
[illegible]設計模式

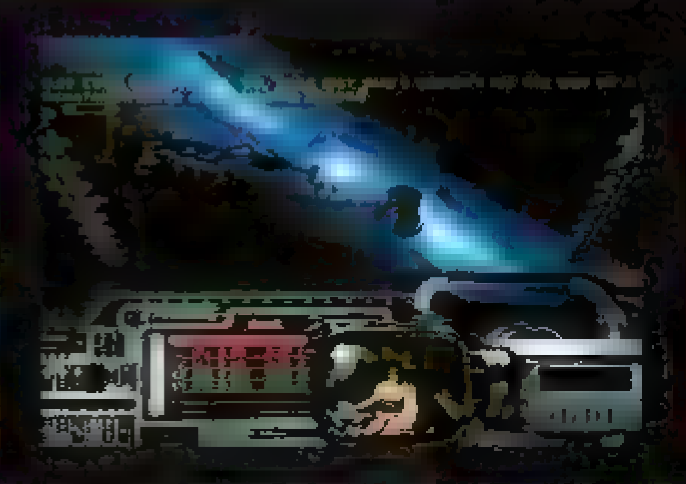
◀更便利與親切的的艦隊管理介面

[illegible]

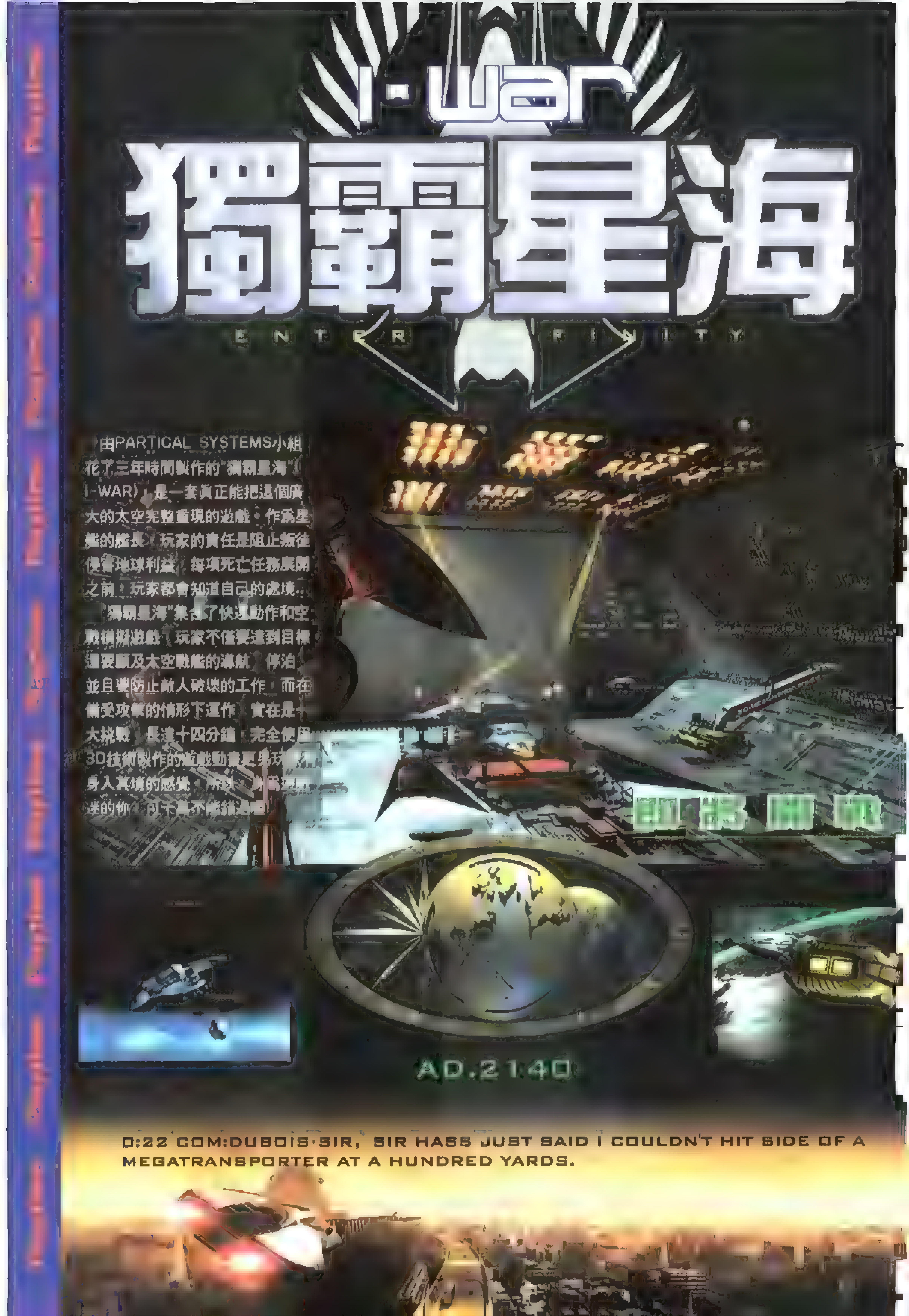

Playtime
力藝資訊


你








I-WAR
獨霸星海
ENTER INFINITY
由PARTICAL SYSTEMS小組花了三年時間製作的"獨霸星海"(I-WAR)，是一套真正能把這個廣大的太空完整重現的遊戲。作為星艦的艦長，玩家的責任是阻止叛徒侵害地球利益，每項死亡任務展開之前，玩家都會知道自己的處境。
"獨霸星海"集合了快速動作和空戰模擬遊戲，玩家不僅要達到目標，還要顧及太空戰艦的導航、停泊，並且要防止敵人破壞的工作，而在備受攻擊的情形下運作，實在是一大挑戰。長達十四分鐘，完全使用3D技術製作的遊戲動畫更是另玩家有身入真境的感覺，所以，身為遊戲迷的你，可千萬不能錯過喔!
AD.2140
0:22 COM:DUBOIS·SIR, SIR HASS JUST SAID I COULDN'T HIT SIDE OF A MEGATRANSPORTER AT A HUNDRED YARDS.


Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime
超人氣狂賣中
戀 愛 模 擬 遊 戲
無人島物語R
無 人 島 物 語 系 列 最 新 力 作

朝霞 瞳



國立城東大學文學院2年級 20歲 [illegible]B型

個性很強，但長得很漂亮，身材又好，剛上大學時，就被星探發現當上了模特兒。很好強，凡事不假人手，心裡有話一定會直說，而且還有點愛哭。在一年級時曾是主角的女朋友，可是，由於太專心於模特兒的工作，結果就分手了。

中島 理香

國立城東大學理工學院4年級。23歲。牡羊座B型。

2年前才好不容易從無人島上脫困，沒想到竟然又遭遇同樣的事情。脾氣不太好，動不動就生氣，而且，這次遊戲中不能製造道具，聰明的頭腦派不上用場，變成有點多愁善感。是主角大學的學姐，有很多愛慕者。

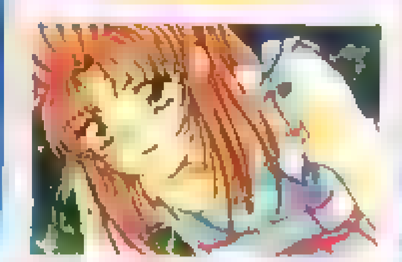
園村 董子



私立條明女子學園中學1年級。13歲。獅子座O型。

她是主角的學生之一，個子很小，性格卻非常開朗，不過，可惜頭腦不怎麼好。她也是隊上的開心果。看起來像個長不大的小孩，在遊戲裡，特別對主角來說，她就跟妹妹一樣。喜歡的東西是草莓。

藤岡 未帆



私立條明女子學園中學1年級。13歲 雙子座O型。

主角的學生之一，和前面的董子是好朋友，所以上課的時候，也經常兩個人窩在一起。不會因失敗而沮喪，不過，和董子不同的是，她很勢利的，算盤打得非常的精。

立原希羅羅

私立[illegible]中1年級 16歲。射手座AB型

主角的學生之一，是劍道部的團員，個性很男性化，連說話的樣子都像個男孩子，也許是上天作弄人，把她生錯成女兒身吧！她為了配合自己的個性，執意留著一頭清爽的短髮，不過，她家裡其實是茶道的宗師。

漆崎 柚香



都立南[illegible]1年級 16歲 雙魚座AB型

主角的學生之一，不擅言談，個性非常的消極，這是因為她是某個大公司老闆的私生子，所以才會成她這樣的個性。平常不發說話，情緒也不會輕易的表現出來，不過，內心卻是相當的堅強。

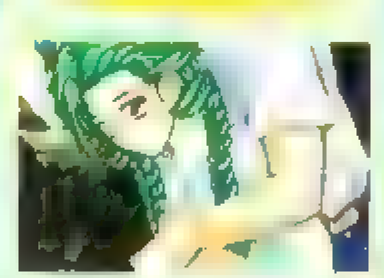
森下奈都野



私立相[illegible]學院2年級。17歲。天秤座A型。

主角的學生之一，標準的好學生，身兼班長和學生會長，可以說是個才女，和其他人比較起來，她算是最冷靜的了。在主角眼中，她也是一個不可多得的好學生，但是，其實她內心中隱藏著不為人知的煩惱。

橋本優希實



私立聖[illegible]學院高中3年級。18歲。處女座A型。

主角的學生之一，從小就體弱多病，可以說是一個弱不禁風的病美人。她那副楚楚可憐的樣子，總是讓人不禁想要去呵護她。她一直不停的在醫院裡出入，為了製造高中生活最後的回憶，所以才會參加這次的旅行。她就像無人島上的一朵小花，引人憐惜。

高遠 昇



國立城東大學[illegible]學院3年級 22歲 [illegible]座A型

他是個運動員，濃密的頭髮和曬成古銅色的強健肌肉，讓他獲得很多女孩的青睞，雖然他有女人緣，但他卻一點興趣也沒有，只想照自己的生活方式來過日子。是主角的同學，也是主角少數的好朋友之一。

眞下 裕樹

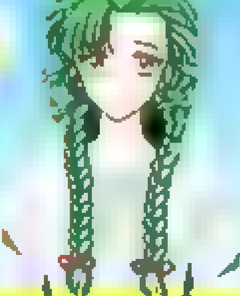


國立城東大學文學院3年級 22歲 人馬座B型

簡單的說，他是一個花花公子。所以，他遊戲人間，對女孩子抱持著寧濫勿缺的心態，到目前為止，已經和數不清的女孩交往過，所以，他自認對女孩子很有辦法。他在學校參加了很多的社團，知道如何去充份的享受著大學生活。他和主角是高中舊識，也可以說是個損友吧！

歡迎自認是戀愛高手的你，前來挑戰!!

不同凡響的荒島之旅



八人美少女集體登場，共渡荒島奇妙之旅！



附贈"美少女月曆"
及"美少女問候語音"
兩套超值軟體喔!!







WINDOWS 95
CD-ROM

製作發行

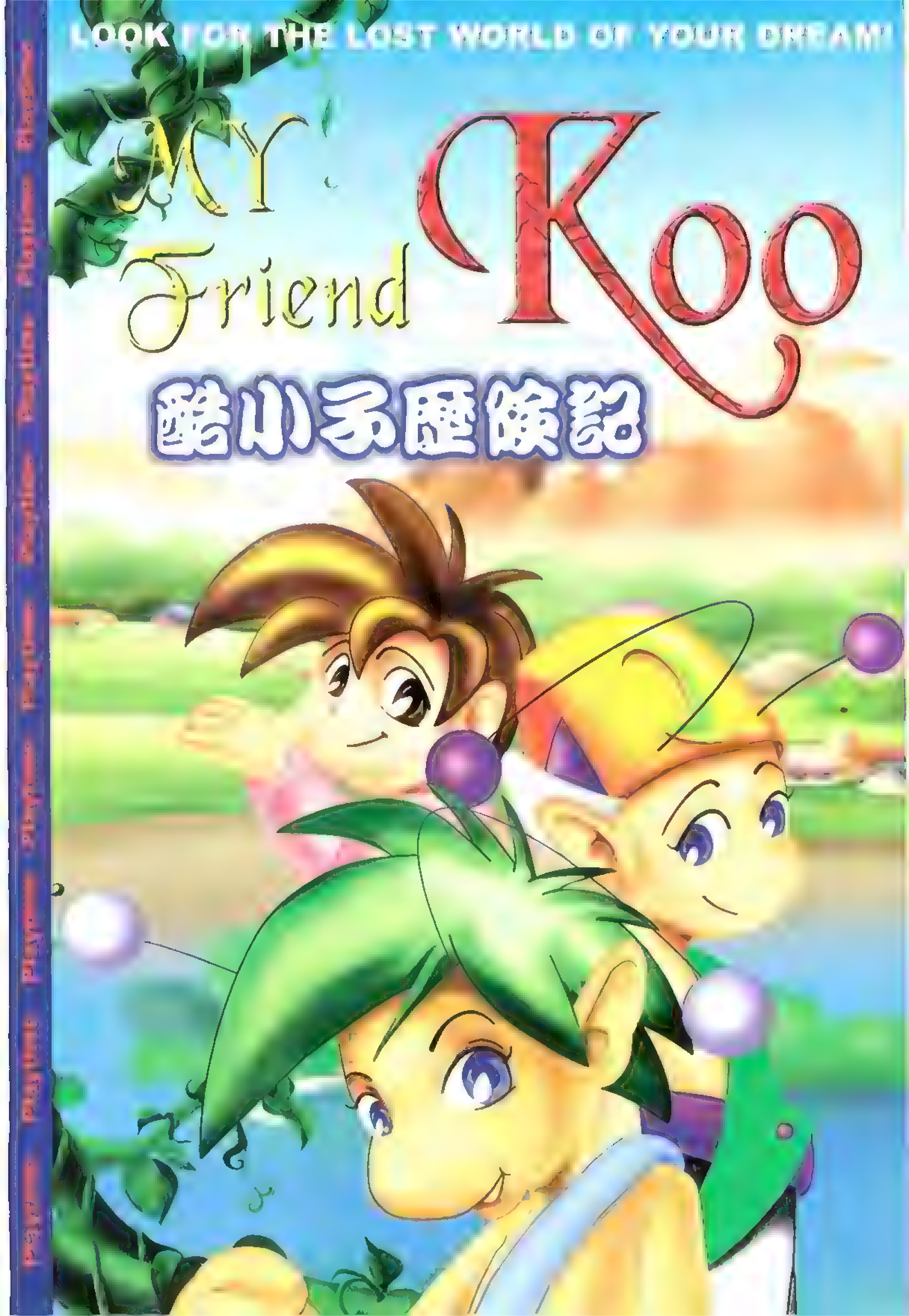
KSS
Media Entertainment Company
©1997 KSS

代理發行．中文製作



力藝資訊股份有限公司
Playtime Entertainment Inc.
台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)2771-2968 FAX:(02)2778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net
UMAX GROUP

Playtime


LOOK FOR THE LOST WORLD OF YOUR DREAM!
My Friend Koo
酷小子歷險記



奇妙的旅程，即將展開……
七大冒險關卡，
30種以上遊戲場景!!
最富正義感的酷小子，
本年度最"酷"的動作冒險遊戲
CD-ROM
Playtime Entertainment
Playtime

遊戲便利屋

星海爭霸

STARCRAFT

遊戲的故事是發生在遙遠的未來，一群被放逐的人類在宇宙的邊緣為了自己的生存而戰鬥。在那個地方，有著名為Protoss以及Zerg的兩個種族正在戰鬥著，而捲入這場戰爭的人類也不得不為了自己的生存而戰。為了要生存，必需要運用所獲得的各種資源，來建設各種設施，並且擴展部隊來發動戰爭。由於遊戲中有三個不同的種族，因此玩家可以選擇要扮演那一方，每一方都有不同的特性與戰鬥的方式，因此選擇不同的種族將可以享受到不同的遊戲樂趣。在遊戲中的這三個種族，都各有不同的劇情，三十個不同的任務將讓你進入種族之間的交戰裡，嘗試著從一個種族的立場來進行這款遊戲，是件很有趣的事。無論是使用電纜線直接連接、利用數據機雙人對戰、使用區域網路進行最多八人的大混戰、或是利用Battle.Net來一場網際網路上的國際間對戰，本遊戲都可以稱職的達到網路作戰的目的。隨著遊戲的推出，本軟體也將內含地圖編輯的功能，讓各位喜歡表現自己的玩家也來設計自己所想要玩的地圖。





蜘蛛超人

遊戲中共有傑克、妮妮和羅比三位主角讓您選擇。可愛的妮妮雖然速度最快，不過耐力就不如小男孩和機械人了。不論是充滿機關的大樓還是陡峭的山



崖，想要一路平安地爬到頂端可不是那麼容易的事情。邪惡的大金剛會邊吃香蕉邊用果皮丟你，兇猛的老鷹更是不斷地以俯衝攻擊讓您動彈不得，而海馬、怪魚和夾子的機梯在緊張刺激中考驗你的反應，隨著一關接一關，將有更多有趣的怪物和法寶讓玩者去發掘。

華義國際

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：650元

恐龍獵人

TUROK:DINOSAUR HUNTER

在遊戲中，玩家扮演被遴選來保護人類，對抗來自失落世界的印地安戰士。玩家的敵人是Campaigner，他成立一群經過生物工程改良的恐龍大軍，利用牠



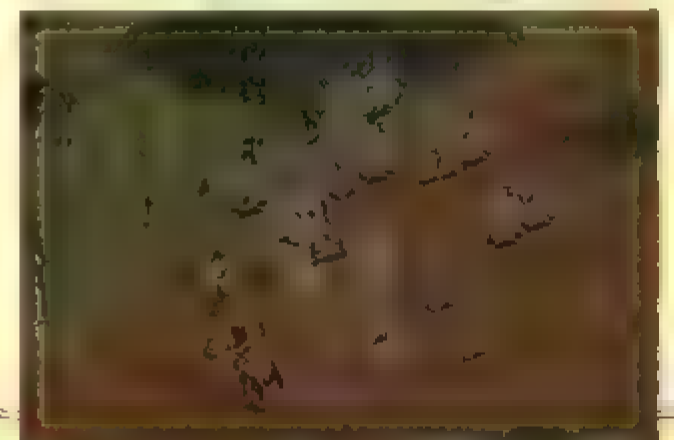
們尋找古物"時光機"的各部份、Campaigner打算用這件古物作為毀滅人類的武器；因此，玩家必須比大壞蛋先找到該古物的八個部份，以粉碎這件陰謀。恐龍獵人給人的感覺與一般的動作遊戲大大不同，因為本遊戲沒有多如牛毛的線性關卡，卻以八個大型且向四方擴展的關卡為主，讓玩家可以憑喜好挑戰。

第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元

花木蘭

這款遊戲採用戰棋方式，以靈活多變的戰略戰術，配以激烈強勁的法術效果，再加上音樂與音效的適當烘托，使兩軍沙場征戰的場面氣氛都得到充分的表現，程序運行也相當流暢，使玩

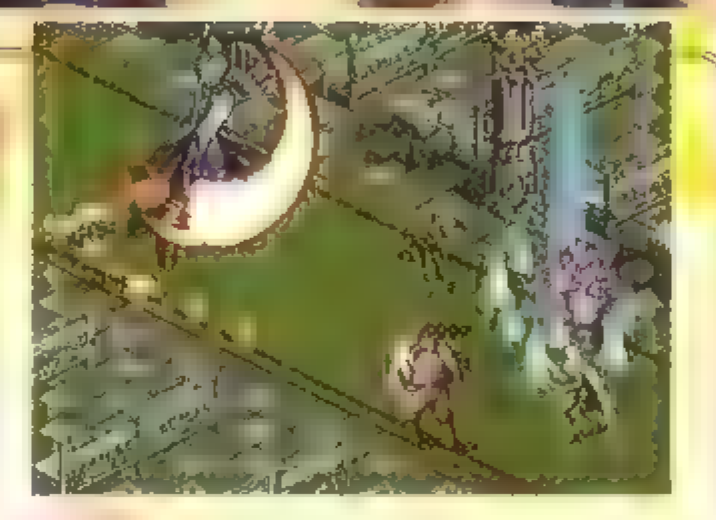


家在排兵佈陣的時候充分享受到"運籌帷幄，縱橫捭棣"的豪情將氣。靈巧方便的補血方式，使你能屢屢在危難之中死裡逃生，化險為夷。現在，就只等您跨上駿馬、揮起戰刀，領著各位奇才猛士，穿過冰天雪地的鄂倫春部落、橫渡滔滔弱水河、翻越黑山頭、直搗白狼城了…。

仕積

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

邪靈世紀



您所扮演的是與凱那思公國公主有婚約的異國王子，在隆重的婚禮上，公主被世代流傳的咒詛纏身，遊戲中的戰鬥動畫採用45度斜線攻擊方式，突破了以往戰鬥角度單一的界限。每場戰中，隨著地形的不同，主角與敵方人員的出現位置均會有變化。在故事中，您將會遇到與您出生入死、肝膽相照的真正朋友，也會遇到陰險狡詐、反覆無常的偽君子，再加上千奇百怪、各式各樣滿地亂爬的強大妖魔，會讓您感到無比的驚險和刺激。

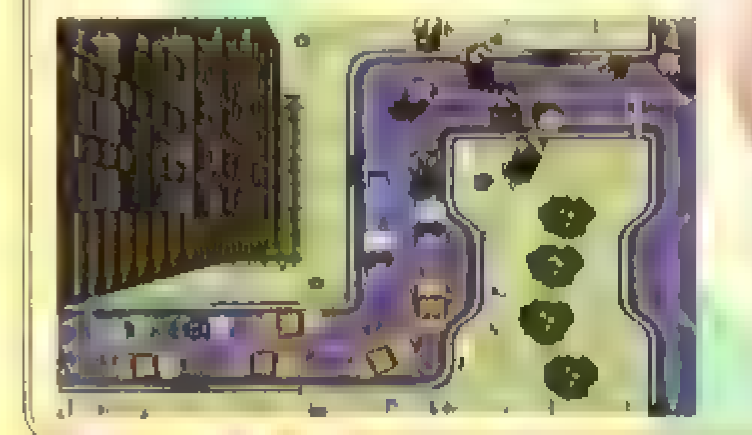
天堂鳥

- ■記憶體 16MB
- ■音效 [illegible]
- ■顯示 [illegible]
- ■類型 角色扮演
- ■版本 光碟版
- ■售價 [illegible]元

俠盜獵車手

Grand Theft Auto

遊戲開始，幕後老人將透過電話交付任務，每一項任務會分成幾個階段，有時一開始就會知道任務的最終目的，有時則是要到最後一刻才會明朗，遊戲裡的大小任務超過200個，由於時間有限，因此必須在最短時間內不擇手段地完成任務，否則可能就會被掃地出門或送上西天！在遊戲過程中，車子難免受損，您必須不斷地換車、修車，在路途中您也不會寂寞，因為所有的車都能收到一個以上的當地電台頻道，有許多流行音樂，如重金屬、鄉村音樂、舞曲等，真的有如車子裡的收音機般，不玩時還可當一般的CD聆聽





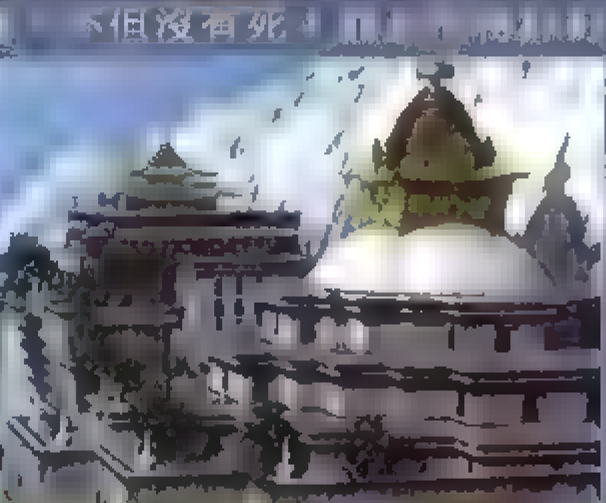
旅人計劃三：時空傳說

The Journeyman Project 3 : Legacy of Time

玩[illegible]

[illegible]人計劃II[illegible]

[illegible]但沒有死[illegible]



的[illegible]於是開始追蹤這名宿敵，在[illegible]過程中[illegible]主角會發現一些將自己[illegible]艾爾多拉多與[illegible]明中的[illegible]

[illegible]

魔法門六－[illegible]

Might and Magic VI

自由度高的故事走向和以往的系列作品相同，《魔法門VI》並沒有特定的劇情走向，所以玩者們可以很自由地決定自己遊戲的方式，而且其中也沒有絕對的善與惡，會幫助玩者的對象也不再侷限於好人而已，假如你夠邪惡的話，說不定惡魔都會成為你的好朋友喔！基本上說來，大約有十個左右的主要任務，它們可以用任何順序來完成，而不會受到任何的限制，其他的小任務更是多到不勝枚舉，總數在百個以上，相信想「完全」玩完這個遊戲、對有經驗的玩家來說，也不是三兩天就做得到的事情，而且有許多特別的任務，還會與玩者本身的知名度息息相關，努力爭取大家的認同會是件很重要的事。除此之外，遊戲也混合了兩種不同的3D引擎，其中的「水平引擎(Horizon)」提供可三百六十度自由移動的行進方式，還包括了飛行等垂直方向的移動，而「迷宮引擎（Labyrinth)」則提供了對房間、地下城、城堡、與程式等位置的真實觀點，並全部支援HI-COLOR、甚至FULL COLOR的高解析度畫面，而雖然人物僅是以3Dmax等工具繪出的平面圖形，但所有的物件與人物都栩栩如生，假如在系統上安裝了3D加速卡，在流暢度方面的表現便會更為理想！





無限飛行 II

Flight Unlimited II

遊戲的背景是在舊金山灣區，您可以從灣區四十八個機場，計十一個地點，包括舊金山國際機場起降。遊戲中提供了一台水上飛機讓您駕駛，您也可以選擇在水面上起降。從大機場起飛前，還可以收聽一下天氣狀況與機場起降跑道（ATIS），同時程式也模擬了該區的整個空域結構，您要小心不要飛到禁航區裏去，會很不好玩的。遊戲裏頭除了剛才提到的水上飛機（Havelin Beaver）外，遊戲還提供另四種飛機讓您選擇：Cessna 172、Piper Arrow、P51D Mustang（就是二次大戰中著名的野馬）、Beachcraft Baron，全都是膾炙人口，放諸四海皆受歡迎的機種。另外遊戲還設計了一個獨特的情節，如在航母上迫降、緊急程序等等緊張刺激的場景。您有七個外部攝影機視角，以及效果驚人的光暈效果。整個遊戲是以民用飛航為主，您可以選擇「目視飛航」（VFR, Visual Flight Rule）或是「儀器飛航」（IFR, Instrument Flight Rule），在目視天氣狀況下，畫面好得出奇不必說，而在儀器天氣狀況之下，您會有完全不同的體驗：暴風雨、冰雹、側風、霧、霾等等惡劣天氣，應俱全，十時在這種天氣情況下是絕不適合飛行的，不過現在您有機會向命運挑戰時！





無人島物語R



在遊戲中，玩家扮演的是一個自小就失去雙親，為了唸完大學，只好半工半讀，幾乎每天都在打工當家教的人……。有一天，他其中一個學生的的父母送上角一趟夏威夷之旅。而同行的人有他全部的學生、大學的損友、以及心儀的女孩和以前的女朋友。主角一群人來到了夏威夷，並借了遊艇到無人島遊玩，但到達無人島後，不幸的事卻降臨在他們身上。一群人得在無人島上自立更生3個月，主角將會和女孩們共享許多經驗，說不定，在經歷了這些過程之後，將會發現一份曾未發覺的感情，已經悄悄地走進心裡了呢！

力藝

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戀愛模擬
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

巫毒小子

Voodoo

「巫毒（Voodoo）」是一個大家似熟悉又陌生的名詞，伴隨著這個字眼的，還有神秘、詭譎、可怕等形容詞，不過《巫毒小子》卻企圖以輕鬆活潑的方式，由一男一女兩位小朋友，帶領著大家進入這個奇幻的世界當中，而且，除了提供遊戲的樂趣之外，更有豐富的教育意味！而為了提供類似「Living Book」的教育效果，在每個畫面上都安排了一些機關，當玩者用滑鼠敲擊這些地點時，物品會播放一小段動畫作回應，相當逗趣，而且有很高的娛樂效果，每當玩者突破一些難關時，也會有精采的卡通動畫，水準直逼卡通影片！



英特衛

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

[illegible]

嘉慶年間，英吉利開始大量輸入鴉片，身為主角的徐水恩，養父母均死於鴉片，而親生父母亦死於非命，為了報仇因此要反清，無奈主角武功造詣（EQ）太低，有時還會耍點小孩脾氣，只有耐心的教他練功、搞交際、做生意、不斷投入戰鬥，在多線性、多分支、多結局的劇情發展下，如何帶領「痴情到有點痴呆」的主角走向成功？為了充份體驗「殺人如麻」的快感，還是請玩家們親自體驗看看吧！

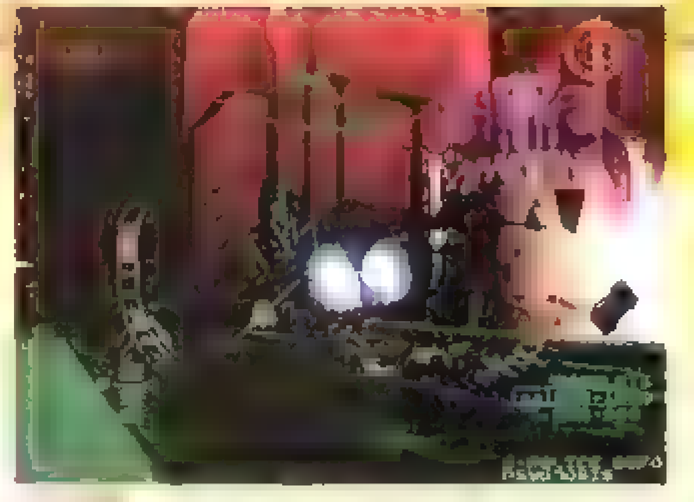


梵太師

特勤戰警

G-Police

玩家在遊戲中是以G-Police的成員之一Jeff Slater的身份上陣，將駕駛Havoc武裝直昇機遨遊50個夢幻般的宇宙都市夜景，35關精彩的任務會逐步提高挑戰性考驗玩家。各種不同的執勤包括攔截走私、逮捕暴徒或高速飛彈流落民間的偵察行動等，玩家不僅要善用策略，還要懂得運用新加入的火力支援減輕自己的負擔。另外遊戲在3D卡上的支援上，除了Voodoo系列以外還支援另一系列PowerVR。值得一提



的是本遊戲還支援了微軟的動力回饋搖桿，如果你希望再駕駛時有額外的感覺將如願以償。

國際

黑夜追緝令

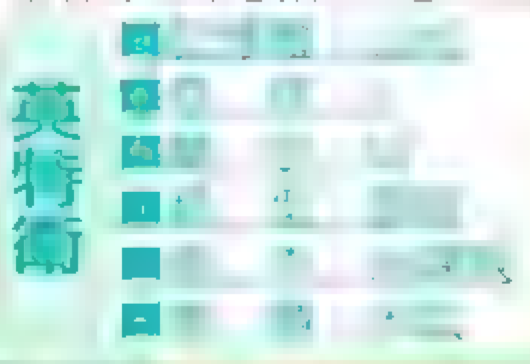
BLACK DAHLIA

遊戲是根據真實事件加以改編而成，時間追溯到1941年秋天時值第二次世界大戰中期所發生的恐怖連續殺人事件，玩家扮演一個探員負責調查恐怖行為，在



調查過程中將另外發現隱藏在這些謀殺案下的秘密，然後揭發出一連足以改變世界的陰謀。在黑色組合中的介面採取第一人稱的視角，除此之外遊戲最大的特點－真正的3D場景，全場360度無視覺死角。整個遊戲中有15道的謎題組合而成，整個遊戲玩者會在兩大洲間共60個地方並要在5年內解決，遊戲中所有的對話以及重要物品皆是解決謎題的關鍵。

英特衛

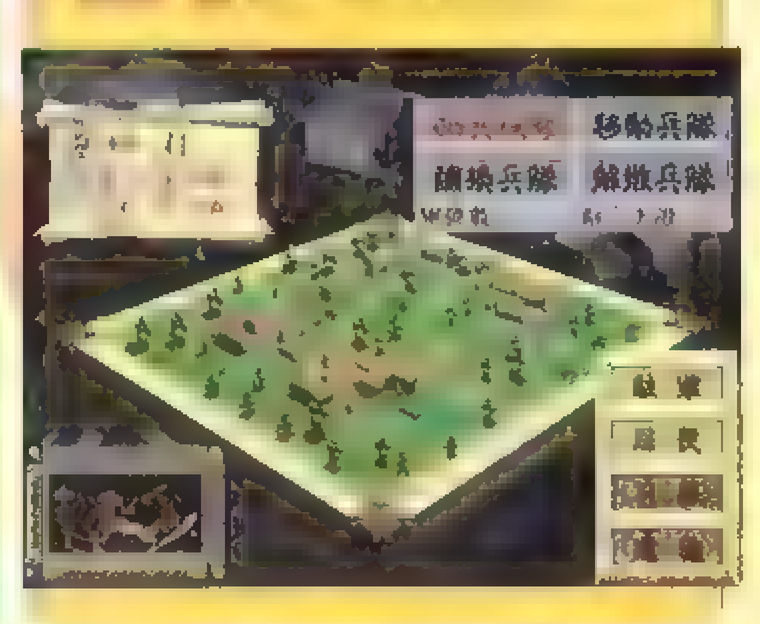




憶弘

龍霸天下

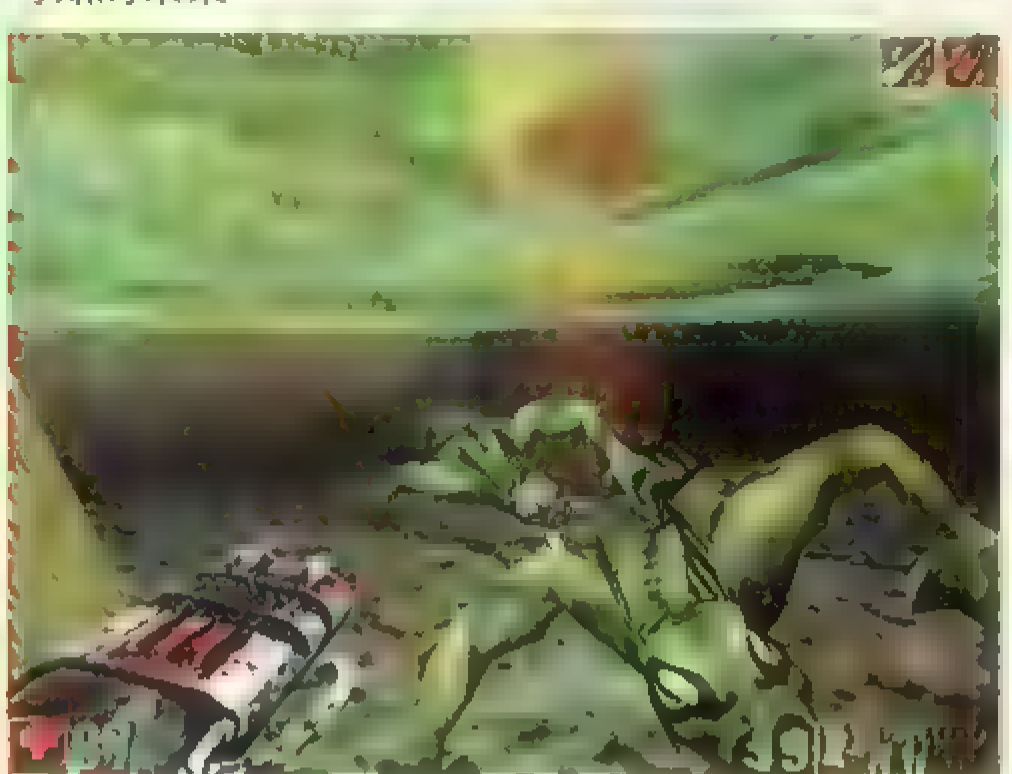
本遊戲將不對玩家做任何的預設路線，換言之，就是玩家將可以自由選擇扮演正派或是反派，您可以規規矩矩的攻城掠地打正規戰、劫官銀濟貧、以拯救萬民於水深火熱之中為己任，也可以扮演梟雄到處燒殺擄掠一番，整個遊戲在故事自由度上可說是相當高的。當然，遊戲的過程也將因為玩家的舉動而有所回應，比方說玩家實在是殺了太多的無辜平民，以致人神共憤，那麼你可要小心，會有許多隱居江湖的俠客出來替天行道，殺得你下跪求饒呢！遊戲主要的進行方式是採類似三國志系列遊戲般的策略模式，遊戲的發生時空主要是在古代的中國大陸，玩家扮演地方藩王，因不滿皇帝專政，而暗中致力雄厚自己的基礎，鑄錢、耕作、招兵買馬、暗蓄死士，伺機揭竿起義，推翻皇朝，自立為王。在『龍霸天下』的中國地圖中設計了許多的城池，要塞與鄉村，每個城鎮都賦予其特殊而獨立的名字，像青龍關、百毒村、海狼窟等，最後還有皇帝老爺的內城皇城等，共有百座城池。而這些城池都有不同的特性與駐軍屬性，由城名就可略窺一二了，像百毒村就是充滿蠍子、蜘蛛一類的毒物，有的城鎮則多道士等等，因此各城池的攻略法也就不近相同了。







遊戲開始於一艘載運戰俘的太空船在葛里風星墜毀，在半毀的殘骸裡，只有主電腦還能勉強維持運作，您（階級是中尉）的同僚及戰俘都在墜機後，死的死、逃的逃，不過逃走的也沒有好下場，隔著動力鐵門的您還可聽到他們被不知名的外星生物屠殺的哀嚎……這時您的唯一感覺是生不如死，但是由於長期的軍事訓練，您還是決定設法殺出一條血路逃回地球，於是您在殘骸中取得武器彈藥及隨身電腦（這對將來過關很有幫助）等物品，找到太空艙門踏上葛里風星這個魔域幻境，走向不可知的未來…。



在葛里風星這顆陌生的星球上，您第一眼便看到過去同僚的骨骸。葛里風星盛產稀有元素『Iarydium』（泰利），這是當時最重要的能量來源，但是由於過度地開採，使它變得彌足珍貴，許多人不擇手段巧取豪奪以便獲得暴利；但是泰利具有強大的電磁波，會嚴重干擾導航系統，這也是太空船常常在葛里風星墜毀的真正原因，使得葛里風星成為銀河系中的百慕達三角。這裡的原住民是愛好和平的納利人，但是有一天，史卡人的太空船在這裡墜毀，倖存的史卡人殘暴地佔領葛里風星並奴役納利人，從此之後，任何在這裡迫降的生物都成了他們的獵物，他們獵殺他們不只是為了填飽肚子，而當它是一種娛樂。在您逃離太空船殘骸後的旅程中，只有一個最重要的任務，那就是～活命！



動作遊戲一向較缺乏完整的故事架構，因為一般玩家和開發者都以為只要聲光效果及流暢性好就夠了，但是充滿野心的魔域幻境開發小組卻不以為然，他們先撰寫出相當完整的故事內容，再著手程式製作，而不是像一般動作遊戲一樣，僅有非常簡單扼要的故事大綱，等程式完成後再套進完整的故事，這樣的作法，使開發小組從一開始就知道，自己將要完成的是一個難度空前的遊戲軟體。

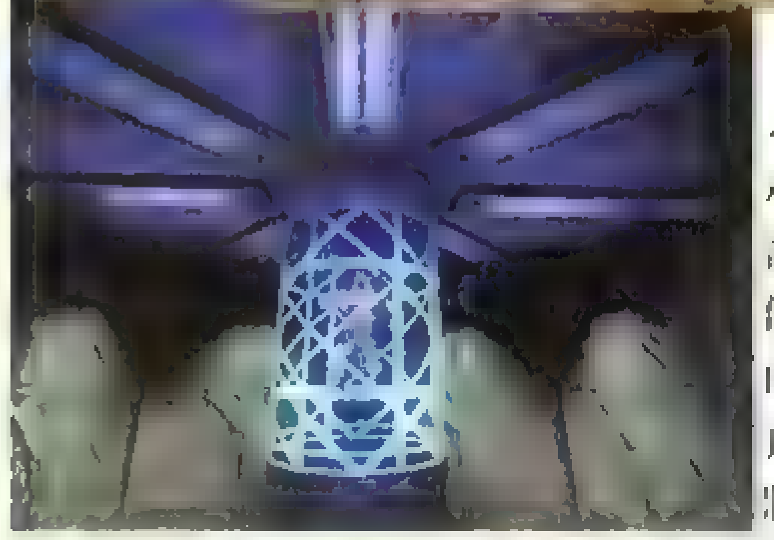


您所扮演的角色究竟是英雄、還是惡棍？其實都有可能。遊戲裡面共有5個角色可以選擇，其中有3個是男性，2個是女性角色；每個角色的特性都略有不同，有的力氣大，有的移動速度快，端看玩家的喜好選擇。由於遊戲中有些種族是愛好和平的，如果您恣意地屠殺，極可能造成自己的損失，

因為他們可能給您極大的幫助～儘管他們看起來其貌不揚。

更有趣的是遊戲中設計了變身功能，利用變身設備，您可附身到4種不同的生物上，這種電腦新技術的運用，將角色扮演以及冒險等特色一併帶進了魔域幻境中，也就是說，有些關卡敵人多到或是厲害到讓玩家過不了關，這時您可變身成敵人的一份子，便可以大大方方地走過去，不需要和怪物們殺得頭破血流。可以預見的是，將來的關卡設計不僅能考驗玩家的反應，同時也能考驗玩家的腦力和耐力，單憑無敵密碼闖通關的時代即將結束了，利用土兵欺敵或聯合其他種族等戰術，都是殺出魔域幻境的必要方法。在超過30關的關卡中，您還會遇到其它種族，友善的種族會指引您取得特別物品，雖然此種族並非全都是友善的，但無論如何，您可藉此挖掘出許多重要的訊息，或與和平種族合作過關。

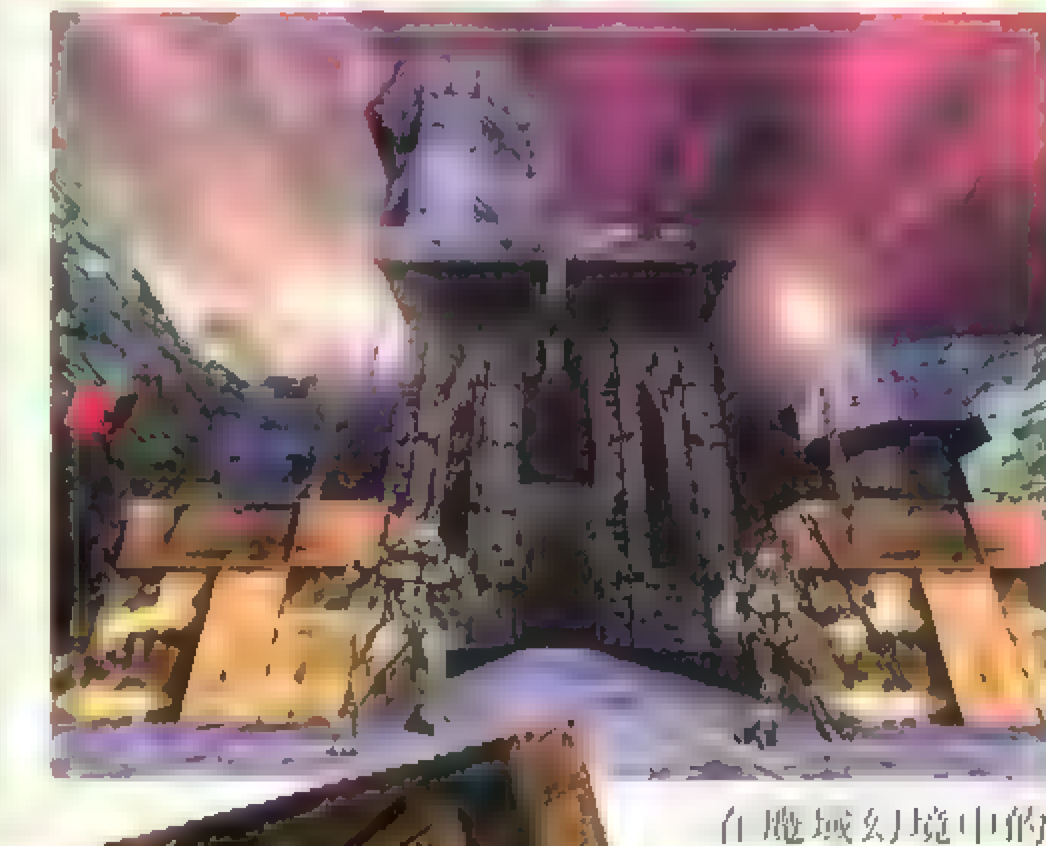




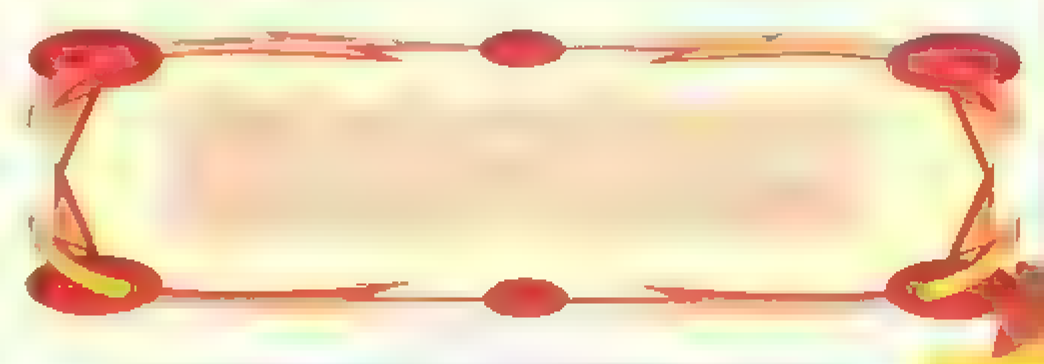
已經很久沒有遊戲開發者願意在音樂系統上下工夫了，因為大家都認為以音樂CD方式做遊戲配樂是最高級的了，其實除了配樂作曲者的功力之外，音樂部份還是能以技術上的改進來達到更好的效果，魔域幻境的音樂系統有一些很特別的地方，例如：支援CD音源和即時數位混音音樂，使用這二種方式交叉運用，讓魔域幻境可以在遊戲的執行效率及音樂品質間獲得最佳效果；平順而穩定的動態音樂變換，換曲時以漸進的音量變化及最短的空白時間換曲，讓玩家幾乎沒有察覺…等等。







在魔域幻境中的每個生物都有獨立的個性，有些較具攻擊性，在同一關卡中不同的地方或情境下會有不同的攻擊動作。當牠落單且又受傷時，就會避免與你正面衝突並且回去搬一群救兵再來對付你。有些喜歡單打獨鬥、有些則喜歡呼朋引伴。敵人有學習能力，會熟悉關卡地形並分析您的戰鬥模式，找出最有效率的方法將您消滅；更厲害的是牠聰明到會找掩護以躲避你的攻擊，而不會每次都走相同的路線、機械式的自尋死路，這讓許多遊戲都相形失色。由於敵人的高度智慧，有時您必須利用和平種族納利人來引開敵人才能潛入基地，每個敵人都由平均約由400個多邊形構成，扁平的對手將是歷史陳跡

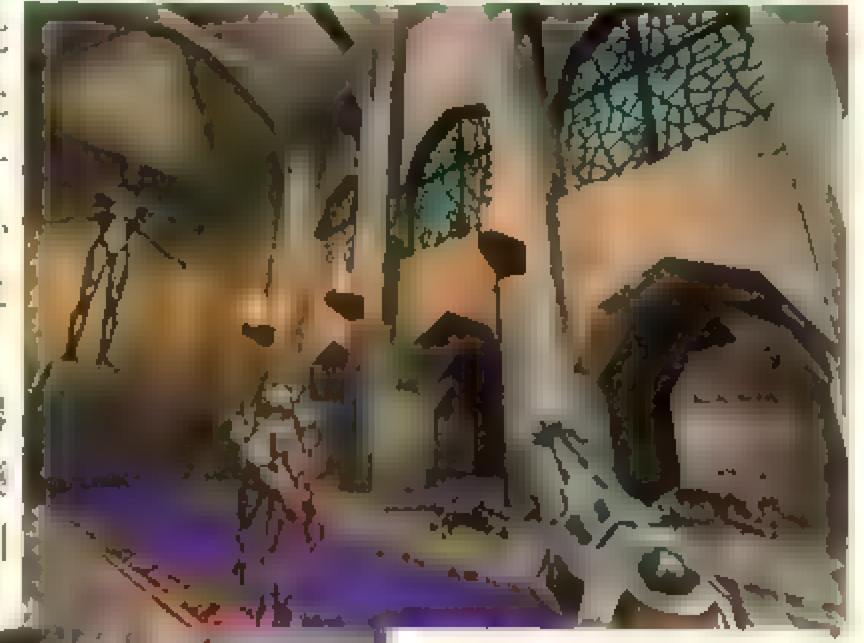


武器系統革命性的改變讓魔域幻境看起來和玩起來很不一樣。傳統動作遊戲的武器都不會出現在魔域幻境中（如機槍、雙管獵槍等），在外太空使用那樣的武器也不盡合理。魔域幻境提供了10種武器，基本上每一種武器都有2個火力選擇，而第二火力往往威力較第一火力強大，相對

封面大賞



的彈藥或能量。和傳統動作遊戲一樣，彈藥必須在遊戲進行中取得，各種武器使用的彈藥也各不相同，例如



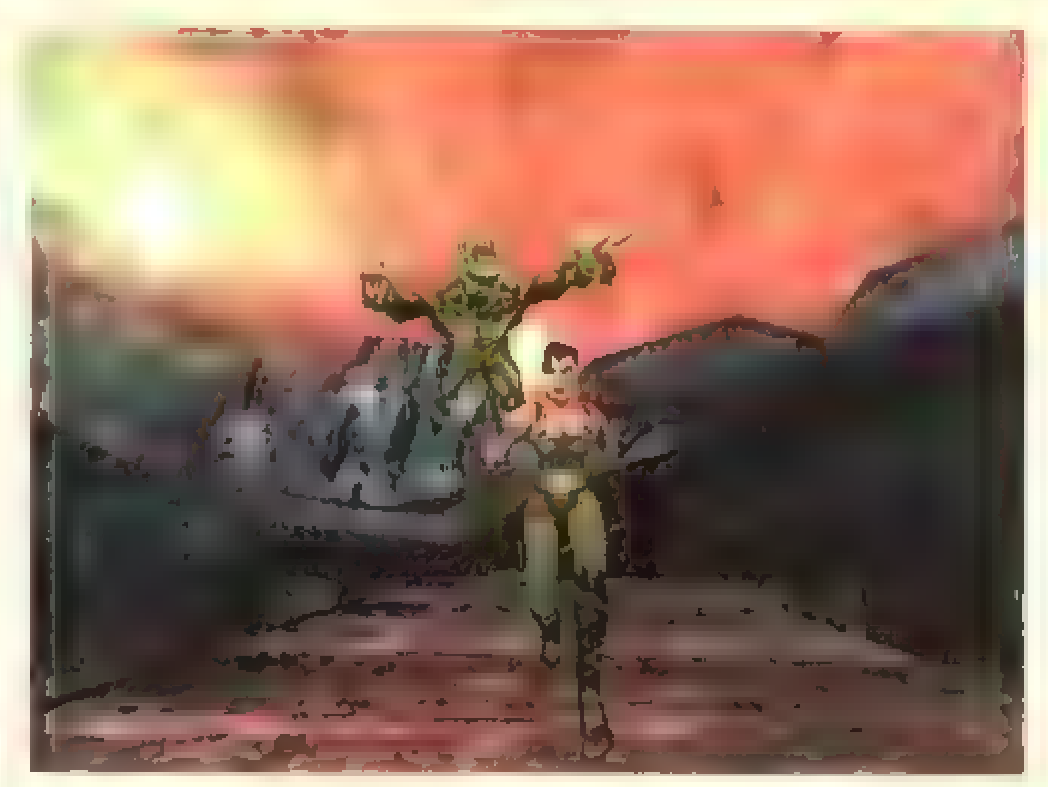
AUTOMAG使用子彈，是一種修改過的手槍，除了具有傳統槍械向前射擊的功能之外，更具有側向射擊的特異功能。而STINGER這款武器則需使用泰利能源火力，才能發射。其他如火箭發射器，除了單發功能外，扣住板機的時間也稍長些，且有連續發射的效果。其餘高性能、火力強大的武器，請進入魔域幻境中再盡情使用看看吧！

除了制式武器外，魔域幻境還提供了許多物品可以用於遊戲中，不能免俗的一定有護甲、醫藥箱等，但是我們還可以發現一些更有趣的東西，如隨身電腦、欺敵擴音箱、通道隔離器、聚光手電筒、隱身器、水中呼吸器…等，讓整個遊戲內容變得十分豐富而變化多端。

最令人興奮的是，魔域幻境將會發行關卡編輯



器，它是建立在具有建設性的幾何學基礎上，意指你可以由事先設計好的圖形中去創造關卡，創造出卓越的繪圖效果，使得這些2D的圖形展現出3D關卡



的效果。位於關卡邊的工具列中有編輯時會用到的圖形，你可以利用這些事先設計好的圖片加入遊戲關卡中，製作公司將在魔域幻境這個遊戲正式發表後提供所有的構造圖形。

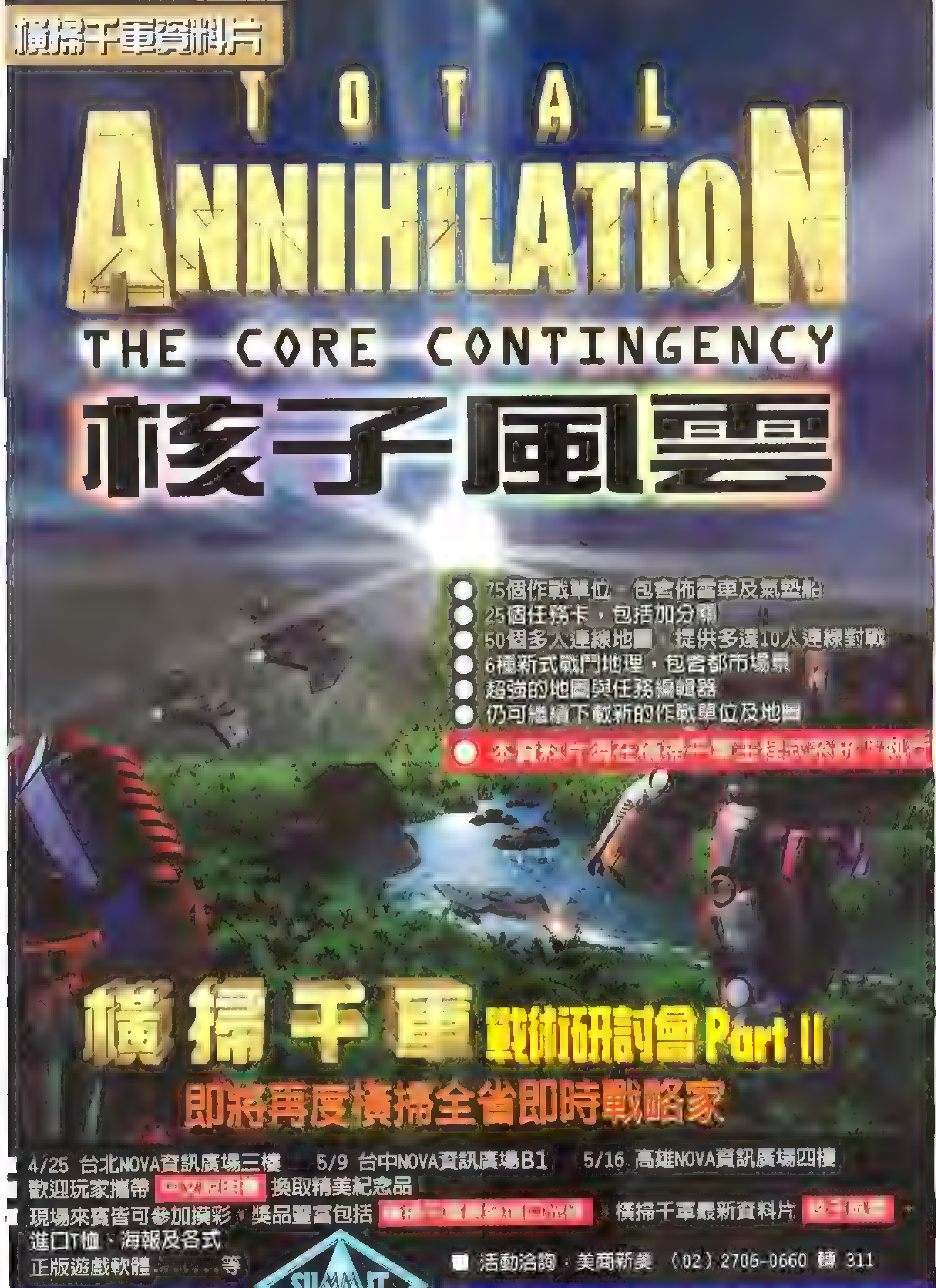
它可使關卡編輯變得超乎想像的簡單，而且編輯出來的關卡都能有相當的水準，並使這個遊戲的樂趣無限的延伸。全球性的魔域幻境世界，絕對指日可待！不過關卡編輯器是單獨銷售而非含在魔域幻境遊戲光碟內，是美中不足的地方，所幸將會以低價來鼓勵玩家使用，建構一個空前未有的遊戲世界。



魔域幻境是集所有動作遊戲之大成，加上冒險遊戲特有的高品質畫面，再加上RPG遊戲的能力及經驗升級特色，更輔以超高音效音樂系統的遊戲新經典。基本上，它的動作成分還是最高的，若以它和現有動作遊戲相比，卻難脫以大欺小之嫌。由於魔域幻境的效果在添購某些硬體配備後，會有更淋漓盡致表現，且讓我們拭目以待，它的推出是否帶動其他配備的流行，如Voodoo卡、USB立體環繞喇叭系統等



。但無論如何，魔域幻境都將會是今年度最值得期盼的遊戲大碟。



橫掃千軍資料片
TOTAL ANNIHILATION
THE CORE CONTINGENCY
核子風雲
75個作戰單位，包含佈雷車及氣墊船
25個任務卡，包括加分關
50個多人連線地圖，提供多達10人連線對戰
6種新式戰鬥地理，包含都市場景
超強的地圖與任務編輯器
仍可繼續下載新的作戰單位及地圖
橫掃千軍 戰術研討會 Part II
即將再度橫掃全省即時戰略家
4/25 台北NOVA資訊廣場三樓　5/9 台中NOVA資訊廣場B1　5/16 高雄NOVA資訊廣場四樓
歡迎玩家攜帶　換取精美紀念品
現場來賓皆可參加摸彩，獎品豐富包括　橫掃千軍最新資料片
進口T恤、海報及各式
正版遊戲軟體　等
活動洽詢：美商新美 (02) 2706-0660 轉 311
SUMMIT
台北市仁愛路三段136號14樓
TEL:(02)706-0660
www.ussummit.com.tw
總代理 美商新美股份有限公司


魔域幻境
Unreal
公司版CAD級關卡編輯器，將正式發行，可由事先設計好的圖形中去創造關卡，使關卡編輯變的超乎想像的簡單，且各自建造的關卡，並可透過Internet而連結，將可在網路上形成一個新魔域幻境
即日起，台中 亞太資訊廣場 2F
電玩帝國 區，時時提供您美商新美
最新遊戲，讓您盡情歡樂！
美商新美股份有限公司
GT Interactive Software



ALL COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.
VR SPORTS
The Difference Is Real
致命快艇
小心水花濺到你臉上！！
部電腦賽艇遊戲
人流暢的擬真度，超越
大型電玩！
飆日本、紐約、亞馬遜等多國風味水道；
街頭槍戰、土著儀式等互動景觀盡收眼底！
正版玩家，獨家享受
絕對超值，絕對享受
水花
四人對戰或六人連線
全新試玩版
TELEPHONE:886/2.29996768 FACSIMILE:886/2.29997707
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw
英特衛
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.


血流成河、開腸破肚、屍橫遍野、碎屍萬段、挑筋斷骨…
新暴力美學。
360度
Developed By
TREYARCH
3D格鬥
劍魂
DIE SWORD
古墓奇兵
雷射大鏈
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
Interwise
英特衛多媒體聯合國
GAMERS-ZONE
易迅上網通及五小時免費上網
價值超過1000元的3D加速卡折價券
TELEPHONE:886/2.29996768 FACSIMILE:886/2.2999770
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw
THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.



F22空優戰鬥機
軍用級飛行模擬器
DID一年一度唯一飛行鉅作
【獨創預警機視野】
即時指揮或加入戰場
【多種連線作戰】
包括分隊對抗模式
1996 EF2000
1998 F22
【全新ACMI模式】
如黑盒子般將戰機
飛行資料分析記錄
【擬真度最高】
採用北約軍用飛行模擬器
成像引擎
全面空襲台灣
【内附144頁完整中文手冊】
榮獲SGM 9分
榮獲國外 PC GAMER 95分
英特衛多媒體聯合國
TELEPHONE:886/2.29996768 FACSIMILE:886/2.29997707
http://www.interwise.com.tw e-mail.service@interwise.com.tw
ocean
DID
誠徵業務專員
男性，非推銷，負責業務拓展與企劃，本公司提供優良學習環境，歡迎積極進取，對光碟遊戲有興趣者
大專夜校生可，需備汽車駕照 請洽Tel:29996768*23

企劃編輯／李永治

無限的奇幻世界

RPG合集解析















稍老一輩的RPG玩家們（古董級、骨灰級或化石級等…），對以往曾出過的一些經典之作，如創世紀、巫術或冰城傳奇等，相信多少都有些印象吧！筆者也曾是APPLE II時代的玩家之一，想當初在被老友Y.M.J形容為『令人髮指』的冰城傳奇系列奮戰不休，甚至還打算在當初的《追蹤報導》連載冰城傳奇Ⅲ的攻略，卻因蒙國防部厚愛，只好留下未竟的英雄史詩，至今仍為一大憾事也！或許有不少玩家也與筆者一般，對以往的遊戲具有無限的感懷及刻骨銘心的體驗，不過想要再找出這些古董來細細回味，也不是件容易的事。

如今INTERPLAY將十幾年來一些較著名的RPG作品再度整理，並且精選出已臻經典之作，除了收錄在五片光碟之中以外，還附了一本厚達五百多頁的說明書，由國內的英商公司英特衛代理銷售，可說是一套富有相當紀念價值的收藏品。本刊編輯部為了讓讀者們能夠瞭解這套RPG合集所收集的遊戲之價值，特聘請國內的知名遊戲評論作家Y.M.J及本刊享有攻略之王美譽的ALAN兩位來深入解析，並將其評論刊登在各遊戲文章之後，讓讀者得以體會這些遊戲在業界的價值及意義，以及為何能在許多老玩家心中佔有一席之地。

另外本刊也在文後刊登有關本套合集的代理公司英特衛的訪問，讓讀者也能瞭解該公司的概況及經營理念，並附上一些其最新代理的遊戲快報，讓各位讀者一睹為快。

本文作者／Y.M.J



說起著名的冰城傳奇系列，相信曾經走過APPLE II時代的老玩家們都不會陌生吧！然而對於今日的新一代玩者們來說，這個系列已經和創世紀I到V代一般，成為聞而未見的傳說了。

冰城傳奇系列前後一共出了三代，最初全是APPLE II版本，後來在電腦遊戲邁入PC時代之後，也因為本系列的盛名而改為PC版，且分別使用四色CGA和16色EGA兩種模式，但在本套大合集中，全部使用EGA版本且支援滑鼠操作。由於PC版和APPLE II版本的主要差異僅在於畫面，因此介紹上仍以APPLE II版本為主。

冰城傳奇I～未知的傳說

(The Bard's Tale：Tales of the Unknown)

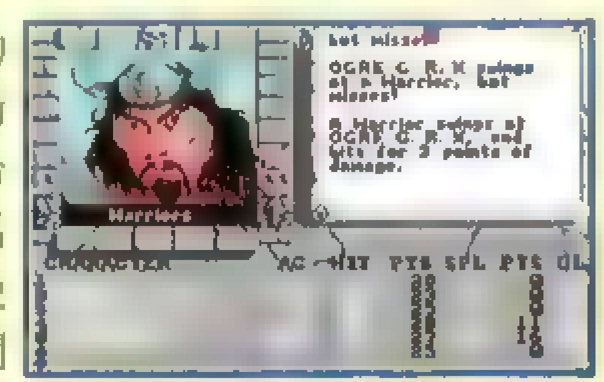
出版於1985年。時值著名的創世紀IV〈Quest of the Avatar〉出版不久，INTERPLAY由EA代理，發行了這套前所未有的系列新作；雖然匆匆出現，但也沒有被廣大的RPG愛好者們所忽略。

冰城傳奇I的故事以在創世紀系列中出現的城市Skara Brae為背景，描述邪惡的魔法師Mangar冰封了這個城市，並佔為自已的領域，玩者身為被關在這座城中的冒險者，必須組成強有力的冒險隊伍去一一查明這座城市的秘密，並攻入Manger的塔樓，打倒這個萬惡的法師，來解除冰封的詛咒。

冰城I使用類似著名的巫術（Wizardry）系列的介面與人物系統，不論何處都可以看到巫術的影子，但製作小組在各方面的用心改良，卻是當時的巫術所難能莫及的。基本上冰城I和巫術一樣是個以3D迷宮為主的RPG，圖形表現全以畫面左上角的小視窗為主，但它的幅員包含了整個城市的街道和數座風味各異的迷宮，滑動式的捲動和多樣化的圖形表現，在當時的3D迷宮RPG中，已是絕無僅有的超級大作。

冰城I採用類似巫術的人物系統，玩者可自創六名人物來組成冒險隊伍，再包含一名以幻象、召喚方式或控制法術「捕捉」得來的特別隊員，創造人物的方式與屬性與巫術相去不遠，但有趣的是其法術系統，分成行咒術、魔術、幻術和巫術四類的魔法系統，玩者使用法術時須輸入由法術名稱簡寫而來的四字真言，和巫術施法時輸入整句咒語十分類似，但卻方便許多。

身為遊戲名稱的吟遊詩人（Bard）則能夠演唱具有魔力的咒歌，特別是照明用的魔法咒歌，在反魔法、反一般照明用具的地下迷宮中可是救命的法寶，也因此詩人在本系列中一直都有相當重要的地位。



冰城傳奇的戰鬥系統與巫術類似，都是指令型文字戰鬥，活動的敵人造型使稍嫌枯燥的戰鬥生動一些。敵人和我方隊伍雖有分列的設計，但由於此時距離設計還沒有加入，因此只有前後排之分；由於每排的敵人最多99隻，因此遊戲中也發生過一場敵人共99*4列=396隻的超誇張戰鬥，相信打過的人都不會輕易忘記…

至於迷宮方面的難度，冰城I雖非系列中最「傑出」者，但也已經令人刮目相看。在這一代中單向牆、幻象牆、傳送場、傷害地帶、吸法力地帶、反魔法地帶、黑暗地帶、轉盤等就已經全部出籠，加上井回冒險者之家不能儲存遊戲的設計，每入迷宮深處就開始心驚膽戰，唯恐這次又不能活著重見天日。

結論

雖然遊戲難度頗高，但以一種自虐狂的角度來看，這種「凜冽」感大概也是冰城I最大的魅力吧！

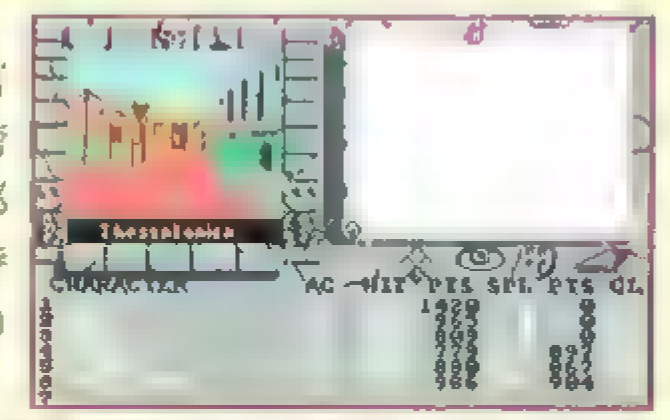
冰城傳奇II～天命勇士

(The Bard's Tale II：The Destiny Knight)

冰城傳奇Ⅰ的續作，允許傳送冰城Ⅰ中的人物資料是其最大的特點，故事的背景這次擴張到了整個Realm，邪惡的大法師Lagoth Zanta偷走了守護和平的神器──天命之杖（Destiny Wand）並把它分裂成七塊，藏在七處幽深地下迷宮最深處的死亡陷阱（Death Snare）中，隊伍這回的使命就是取回這七塊神杖碎片，重鑄神杖以獲得能與Lagoth Zanta一決雌雄的神力。由於不再有一代中被冰封的限制，二代中隊伍將可自由旅行於六座主要的城市和曠野之中，探索這七座地下迷宮的入口並完成所需的冒險。

這回都市中追加了賭場和銀行，特別是後者的出現最是重要，從此就算在地下迷宮中全滅，也不會像在一代中一般錢財全失；而最強的法師稱號Archmage這回終於有了自己專屬的法術，戰鬥系統中則多了距離計算，也因此弓箭和投擲性武器加入了戰鬥系統之中，再加上和移動相關的法術、物品，使得整個以文字顯示為主的戰鬥系統更具有戰略性和變化性。

除此之外，這回的怪物數量不僅大為增加，特殊能力和威力也都提昇到難以想像的地步，特別是具有一擊必殺能力的敵人最是可怖，在AC不夠的時候，一旦被敵人突襲，很可能就導致瞬間全滅！



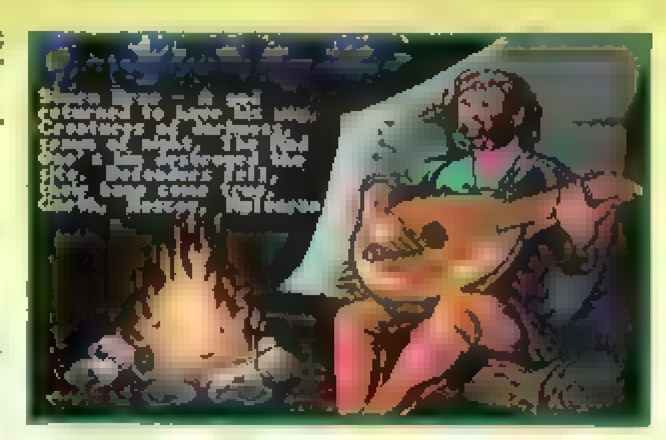
地下迷宮的難度更是誇張，先不提那些刁難到限時間（移動步數）的死亡陷阱，光是後幾個迷宮的難度就令人髮指，筆者至今還記得在某個完全無法看見光線的反魔法區中摸黑畫地圖的恐怖經驗，走著走著發現畫面一閃，只知道踩到了一個傳送門被傳走了，卻因為全區反魔法，而無法確知自己被傳到哪裡去了，只好靠著不會出錯的羅盤繼續摸牆壁畫地圖，等畫出幾處殘缺的地圖之後，再比對相同的地方來拼成完整的一張，當然在這期間已經不知道摸黑摸到幾次[illegible]全滅重來…

結　論

雖然遊戲過程中充滿各種機關，然而在歷經千辛萬苦之後，匯集七塊神杖碎片，重鑄神杖而成為Destiny Knight後的超強能力，那種從地獄進入天堂的快感，卻又令人爽快無比！總之，這是個十分成功的續作。

冰城傳奇III－命運之賊

(The Bard's Tale III：Thief of Fate)



這是冰城系列的第三代也是最後一代。系統上雖未有太大的改進，但製作小組終於加入了玩者所殷盼的自動繪地圖系統和隨時儲存遊戲進度的功能，使得三代的難度大降。以往需自行輸入「四字真言」的法術系統，也改成直接選擇的方式，懶得打字的玩者可以省不少功夫。

或許是受到前兩代缺乏劇情的指責，冰城III顯然加強了劇情的連接部份，在法術上則又增加了地理師和傳送師兩系法師，前者的威力超人，而後者則是完成遊戲所必須。

冰城III的故事背景終於又重回到Skara Brae，Manger的導師、復活的瘋神Tarjan是這次的大魔頭，在他的力量之下，連Skara Brae都被毀成一片廢墟，因此玩者的隊伍必須再一次地旅行於七個不同的次元中，從各個異世界中探尋Tarjan力量的來源與阻止他的方法。

結　論

冰城III中有許多相當不錯的創意與劇情安排，雖然風味已與前兩代有所不同，但仍是個相當不錯的3D迷宮RPG。

冰城傳奇編輯程式

(The Bard's Tale Construction Set)

這是以冰城傳奇III的最後系統為架構推出的編輯程式，玩者將可自行編輯法術、物品、怪物、迷宮地圖以及發生其中的事件，來構成自己的冰城傳奇故事，其中也使用了標準的[illegible]旗標和簡單的程式語法。



當然啦！編好的地圖和新物件等可以加到遊戲中來玩，被冰城傳奇II整過的老玩家們可以來試試，看能不能設計出比冰城II更變態的超賤地圖來整別人…不過我想最後都是拿來整自己吧！

結　論

總之，這是個發揮冰城傳奇系列剩餘價值的編輯程式，娛樂性質大於實用性質倒是真的。

本文作者／ALEX

Might & Magic:World of Xeen
魔法門外傳合集

『魔法門』系列可說是NEW WORLD COMPUTING所製作的經典RPG系列之一，在當初推出之際，雖然有許多競爭對手，但是仍輕易地擄獲不少玩家的心。繼二代之後，製作公司於1992年又相繼推出其外傳Ⅰ－『Cloud of Xeen』（星雲之謎）及外傳Ⅱ－『Darkside of Xeen』（黑暗魔君大反撲）；而將這二部外傳結合成一部完整的『World of Xeen』（星雲世界），在當時的遊戲界更屬一大創舉。

World of Xeen的故事起源，爲遠古的天神在銀河中創造了數千個有生物的星球，而Xeen則是散佈在其中的一個；所不同者，這是一個長方形的平坦星球，且由於物體具有一體兩面的緣故，因此，Xeen星球的正面就是Clouds of Xeen，而反面則是Darkside of Xeen。爲了達成所謂『天命合一』的最終目的，Xeen的守護者Phroah不但得誓死保衛Xeen，還必須在所有的日月連成一線時，打開位於兩個大陸間的金字塔，讓雙方所派遣的使者能由星女王所主持的儀式……但在魔君Tyrant Alamar的策動下，Clouds of Xeen的使者遭到綁架，叛軍也佔領城堡，包圍了Phroah所在的金字塔，並將女王困在Castleview城中。玩者所扮演的勇士，必須負起打敗Tyrant Alamar並解救Xeen的任務。



『魔法門』系列的遊戲之所以吸引人，完整而引人入勝的故事劇情是一大特點，World of Xeen不但延續這項特點，並在遊戲中擴展了更多的小任務；這些小任務往往也是主要的經驗值、金錢和重要物品道具的來源，經由這些個小任務，玩者更能瞭解到整個遊戲的完整歷史和訴求。

遊戲的自由度也很值得稱道，支線任務的承接與否完全取決於玩者，完成與否不會影響到主線任務的進展，這也是World of Xeen遊戲採主副線分離式劇情的好處，玩者可以嘗試承接某些副任務，以各種不同的方式來過關，強化了遊戲的耐玩度。

遊走在Xeen的世界時，不必擔心會有冷場出現，因爲潛藏在地圖上的樂趣和驚奇還真不少，例如：偶而碰上一口井，[illegible]後，有時可提昇屬性值，有時卻會損耗健康；不起眼的廢墟也可能躲著異人，碰到時[illegible]，一下子就能使經驗值暴增；途中所拾獲的道具，也可能是某個遊戲的關鍵，無端又會獲得獎賞……凡此種種，無非增添了遊戲的耐玩度。加上諸多小任務[illegible]，於是遊戲乃充滿了高度的自由性，過關的進行路線也就不致侷限於一端。

遊戲中還輔以自動繪圖功能，對於地形的探索和迷宮的闖蕩，實有莫大的助益。這項地圖功能確實很有智慧，每一步行動過後，鳥瞰地圖上會立即顯示原景的底色，即便是一口井、一座碑，地圖都能做最忠實的顯現；莫說是數年前的作品，即使較諸今日的眾多遊戲，這項功能委實毫不遜色。

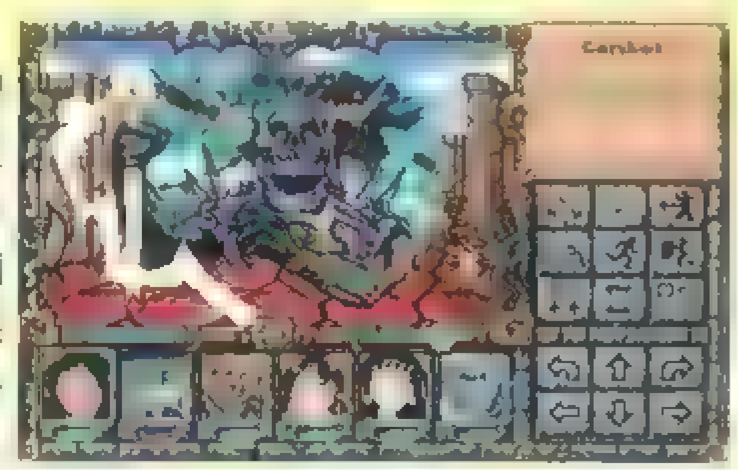
所謂的全程3D畫面，指的是進入城鎮之後，遊戲畫面並不會切換成平面狀態，仍然一如野外場景一般，饒富探索的興味。城鎮中的各式商店，都能提供隊伍不錯的服務。此外，資訊的取得和執行任務之後的回報等等，[illegible]獲得最佳的互動關係。

對角色扮演遊戲而言，戰鬥系統和魔法術，通常是決定遊戲成功與否的要件之一。既然是『魔法門』，那麼魔法當然可以說是重頭戲了？近百種法術構築了Xeen的美麗新世界，這些法術各有專用名稱，不但以隊員的職種來區別適用的法術，而且不以人物的等級來限制法術的施用，這對玩者



而言，也是很滿意的的設計手法。

操作介面的便利，也是Xeen的另一特色，人抵只要一隻滑鼠即可行遍天下，若是輔以鍵盤操控行進方向，那就更爲得心應手；這項特色對戰鬥而言，無疑是體貼的設計。即時性的戰鬥系統？聽起來有些嚇人，但在這套遊戲中，它卻出現了不同的風貌。遇有戰鬥時，不論敵方人數多寡，連同我方隊員在內，原則上強者都能獲得先出手的機會，依序也是以強弱還之；所不同者，輪由我方隊員攻擊時，敵方會暫停動作，而不會像制式即時戰鬥一般的猛下毒手。



以今時今日的眼光來看，World of Xeen的遊戲畫面也許稱不上華麗精緻，但全程的3D畫面卻是魄力十足、氣象萬千，繪製細膩生動的人物和場景，直到今日仍然魅力不減。我方隊員的肖像具有多樣的變化性，如受詛咒、中毒、衰弱等等，皆有不同的圖像表示，其中尤以鼓脹肥胖了的模樣最爲逗趣。全新造型的怪物群像，也都各具有攻擊、受傷和出場時的三種不同面貌，豐富而多變的情境效果，很足以吸引玩者融入遊戲之中。



說到遊戲在音效和背景音樂上的表現，即使是今日再重溫舊夢一番，仍然深受感動；尤其遊戲裡的全程真人語音，在外傳甫問世之時，確實引起一陣不小的震撼，加上幾段魄力十足的過場動畫，回頭想想遊戲所佔的容量，豈不令識者爲之動容？World of Xeen在這方面的表現，的確值得在遊戲歷史上，記下輝煌的一筆。

結　論

不論是舊雨或新知，也不論是角色扮演遊戲的老手或新手，World of Xeen確實值得細細品味。新手可以從中體認角色扮演遊戲應有的內涵，而老玩家溫故知新一番，則能發『思古』之幽情。任何關心電腦遊戲發展的玩家，實在有必要在World of Xeen的世界裡，好好地重新做一番省思。

荒野遊俠Wasteland

本文作者／Y.M.J

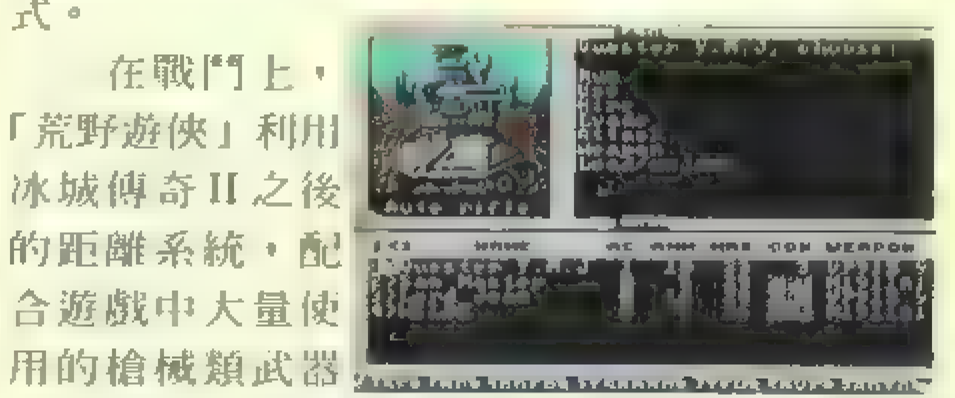
這是最近推出的「異塵餘生」(Fallout) 的前一代，也是Interplay在APPLE II時代的最後RPG鉅作，之後的“Fountain of Dream”雖然是本遊戲的續篇，但由於設定上的失誤而不受好評，因此本故事可說是本系列早期的唯一作品。

「荒野遊俠」的故事背景發生在核戰後的內華達沙漠，玩者身爲冒險隊的領導者，必須查出存在於這個荒漠中的不明陰謀並予以阻止。由於這是個以近未來爲主的故事，因此科幻風格很重，裝備、物品系統和怪物的內容也與這背景十分搭配，諸如玩者將可在故事中看到自動步槍、能量武器、手榴彈、伺服馬達和機器人等等東西，和傳統神話RPG截然不同的故事情節和風味應是它最吸引人的地方。

遊戲本身的特殊之處

「荒野遊俠」使用類似冰城傳奇的人物系統和戰鬥介面，但在世界的表現上，卻捨棄原有的3D迷宮，而換成了平面捲動的地圖；而爲了要搭配它半多線式的劇情起見，它使用分配經驗到各屬性和技能的升級制，並具有相當多種各式用途的技能，玩者可以依照自己的行事風格來決定先練哪些技能，這也會影響到日後解決事件的方式。

在戰鬥上，「荒野遊俠」利用冰城傳奇II之後的距離系統，配合遊戲中大量使用的槍械類武器和其特性（點放、連射、卡彈等）來描述現代的槍擊戰，這在當時可是極爲有趣的創舉。



結　論

在PC遊戲屆指可數的科幻RPG中，「荒野遊俠」不僅是傑作，也堪稱此類題材的先驅，是個相當具有歷史紀念性的名作。

本文作者／ALEX

魔石堡 Stonekeep

『魔石堡』在這一近期波電腦遊戲的革命中，算是較具代表性的作品之一，它所展現出來的整體成績，實不容吾人輕易抹煞、忽略。首先，遊戲呈現給玩家的，是一段聲光效果俱頗為可觀，由真人演出的片頭動畫；在這段動畫裡，點出了遊戲的大綱。主角Drake所居住的魔石堡遭到惡靈入侵，一陣驚天動地的屠殺之後，堡裡上下無一人倖免；正值危殆之際，幸為女王Threa所救。接著，女王將Drake的肉體與靈魂分離，並將他帶進了魔石堡，希望藉由Drake的努力，能順利破壞魔王Shadowking的黑暗魔力，並恢復魔石堡昔日的和平與榮景。

嚴格說來，這款遊戲是屬於單線式的劇情結構，玩者只能循著一條主線進行遊戲，過關解謎也有順序上的限制。這樣的好處是，玩者不致於被紛雜的支線任務所干擾，比較能夠專心於思索謎題的解決之道。儘管是單線式劇情的架構，這款不算太老的遊戲卻將之經營得極為誠懇。遊戲全中，Drake會遇到五、六位不同的同伴加入隊伍，但因欄位設計只能容納四名隊員，所以冒險過程就免不了發生隊員更迭的情形；比起同樣的隊伍死忠應戰到底的情況，確是別具風格與興味。這些不同的隊員，個個角色突出，個性鮮活至極，遊戲其間，當能與玩者產生生氣盎然的互動關係。

至於NPC的部份，在這款遊戲裡也是一絕。貪得無饜的Wahooka如影隨形的百般需索，而遭囚禁在地底洞穴的巨龍，頗有神龍『見尾不見首』之姿；妖精世界裡，一群愛開玩笑，性好捉狎的大小妖精，與深居寒冷的冰窖裡，冷酷無情的冰之后等等。甚至於，砍殺了半天才發現，原來讓人恨得牙癢癢的敵人，其實也是飽受欺凌的弱勢族群…雖稱不上顛覆，但類似這般的『意外』確是很夠『驚奇』的。



隱藏式的欄位視窗設計，使得全螢幕的遊戲畫面得免遭到割裂，玩者能享有充分自由的視野新感受；即使選擇顯示的人物視窗，在螢幕上也只佔據一小塊的顯示部位，設計上[illegible]，真是秉持以客為尊的心態，設計巧思值得讚賞。

魔石堡的魔法系統[illegible]，也能帶給玩者一種新鮮的感受與驚豔。魔法以符號拖曳的方式呈現，要施展魔法之前，必得先找到魔法之杖，再將魔法符號抄寫在魔杖，如此才能產生魔法效力；而法術的施展，除了需以特殊道具補充法力之外，魔杖本身的力量強弱，也佔有關鍵性的影響力。因此，要將哪一門魔法記錄在哪一支魔杖之上，也有待玩者花費心思細加考量。

遊戲裡的怪物種類雖然不多，但[illegible]各具特色，動態畫面處理得很不錯，從怪物現身開始，舉凡展開肉搏或互砍、[illegible]、斷肢等等，玩者均可詳細目睹這一番過程，甚至怪物力有未逮而抱頭鼠竄的狼狽相也歷歷在目，擬真的程度，很有身歷其境的感受。戰鬥時還有一點對玩者有利的現象，只要身手夠快，離開怪物一定的距離之外，怪物即停足不動，玩者可有較充裕的時間擬出下[illegible]再行戰鬥。這在即時性的戰鬥系統裡，[illegible]的設[illegible]考量。

『魔石堡』的地圖功能極為完備，對於迷宮的探索行動，提供了功不可沒的幫助；多達數十個的迷宮裡，不乏隱藏式的秘密區域，遊戲中若能取得特殊的道具，這些區域將會無所遁形、完全顯示在螢幕上。地圖功能的完備，也是『魔石堡』致勝的功臣之一，玩者可以在地圖上隨興所至地加註專屬的記號，這對於迷宮的探索，確是一重要、便利的輔助工具。

全程的語音表現得生動活潑，與人物鮮明的個性相互輝映，達到逼真的效果；玩者若是外文聽力不佳，還可打開文字輔助視窗，聽、看雙管齊下，更有助於理解。記得第一次玩這款遊戲時，即深深的被遊戲的3D音效和背景音樂所吸引，不論是敵我的腳步聲、怪物的怒吼或哀嚎、兵刃的撞擊等等，在在均充滿震撼效果，背景音樂的貼切表現，則更將遊戲的整體

成績推進不少。

如果以今日遊戲製作的水準與環境來回顧這款有點老，又不會太老的舊作，它的畫面解析度可能是較不討喜的320×200的解析度，大部分的場景都位於地下迷宮，遊戲畫面也就顯得較為晦暗，用色偏向於深色系。儘管如此，但美工的用心表現，直到今日仍然不失令人心動的質感，任憑是石牆、水道、山壁、洞穴和木質樑柱等，無不精細考究，質感逼真。

結論

能夠教玩者感動，引起共鳴的角色扮演遊戲確實不多了，先不論遊戲品質的良窳，能夠牽動玩者有一直玩下去的意願已屬不易，Stonekeep正是少數具此實力的箇中翹楚之一，雖經過了不算太長的時間洗禮，仍然掩不住它的光芒。是舊雨也好，是新知也罷，有內涵的遊戲都值得推薦給玩者的。

火龍之戰·Dragon Wars

Oceana是一個擁有百分之八十五水面的世界，所有環繞在它周圍的大小島嶼中，以Dilmun最富有傳奇性，它素有『日落之島』之稱。玩者所帶領的隊伍，將在這個魔法小島上展開冒險行動，設法從暴君Namtar手中釋放所有被禁錮、壓迫的居民。

遊戲開始時，面對幾近蠻荒地帶的Purgatory大街，玩者所擁有足資對抗的，只是顯得頗為弱勢的智慧而已…玩者必須運用這點可憐的智慧，在類似貧民窟的生命競技場裡尋求存活之道，而且必須找到瓦解暴君Namtar的方法，以完成這不可能的任務。是的，復仇的事沒有人會搶著做，遊戲的主角只能自求多福。



這一款Dragon Wars就是名副其實的早期遊戲，在那個音效卡尚未問世的年代，甭說遊戲的背景音樂了，所有應該要有『聲音』的地方，全部以PC喇叭代勞。早期的電腦遊戲受限於當時的硬體裝備，各方面的表現均不可同日而語，這一款Dragon Wars的遊戲畫面還是CGA、EGA的顯示模式，特色就是青綠簡明、用色單調，現在看來當然沒什麼看頭；但對於骨灰級的玩者而言，相信都曾身歷過『心悸』的感動歷程。遊戲場景的呈現已邁入立體式，遠近的距離感已非常明顯，不同的區域也都有適切的場景區隔。操作介面不似近期遊戲般的便利，可能得多點耐心才能玩得順利，以滑鼠和鍵盤合用的方式，應該是較實際的玩法。遊戲的解謎部份，偏重於實際的考量方式，人為有全般的思考模式，很容易進入死胡同而難以翻身。尤須留意者，遊戲只有一個存檔，不管進度若何，玩者無可選擇，要是玩過了頭想重來一次，那鐵定是很傷感情的。

早期的遊戲尚有一大特點，所有的介面、物品道具、武器裝備、法術效果等等，俱都以文字描述而缺乏具象化，對於外文能力欠佳的玩者，即便想要『睹物思情』，往往都是一種殘酷的磨練。瞭解了這一點，玩者才不致被遊戲中的種種現象所迷惑。除了遊戲中的怪物可看到尊容外，NPC的部份也簡陋得『不像話』，所以，遊戲進行中常有對著一堵牆跟『NPC』談天的靈異現象…

不過若是以此簡陋的聲光效果來否定Dragon Wars這一款遊戲，那是很不公平的，畢竟此乃非戰之罪啊！早期的角色扮演遊戲雖在聲光效果上吃了『先天不良』的悶虧，但持平而論，這個階段出品的遊戲反而以劇情內容取勝，這也是當今吾人當自感嘆，遊戲內涵不復往昔的主因了。若單以遊戲的劇情來說，Dragon Wars還是有它足以傲人之處。



結論

『溫故知新』是我們常掛在嘴上的話，不管是激勵自己，或是用來『鼓勵』別人（現代人的通病大抵是『鼓勵』他人者多、反躬自省者少）；若是遊戲創作者、遊戲玩家和遊戲界的相關人士，抱持如此虛心求進的態度以對，創造『三贏』的局面，相信是可預期的。

Topics 專題企劃

本文作者／Y.M.J

地下創世紀 Ultima Underworld 系列

時值創世紀VII：黑月之門獨占當時RPG風騷的時代，但ORIGIN卻極有創見的和以3D技術聞名的Looking Glass小組合作，推出了兩個類似外傳且叫好又叫座的系列，不但成功地為創世紀系列另闢一片天空，也為在幾年後大為流行的第一人稱3DRPG開創了新的領域。

地下創世紀：冥河深淵

(Ultima Underworld: Stygian Abyss)

出版於1992年。在當時還是假3D遊戲（如「魔眼殺機」和「黑暗王座」之類，一步一格的傳統式3DRPG）當道的時代，ORIGIN極盡硬體極限地推出了這個遊戲，令當時的RPG界大為震驚。

本遊戲的故事開頭頗為誇張：惡魔抓走了公主（哪裡來的？沒聽過LORD BRITISH有過女兒），雖然聞聲趕到但卻遲了一步的聖者背了黑鍋（更不合理，LORD BRITISH會為了這種沒有證據的指控，就認定聖者是犯人？），結果被判關入恐怖的地下迷宮冥河深淵（ABYSS）中，永遠不得重見天日。無法可想的聖者只好往下探索這座幽深的迷宮，希望能找到一條求生的道路…



《地下創世紀》率先開創出目前已經浮濫的3DRPG標準作法：全滑鼠控制介面，一人隊伍，第一人稱觀點的移動模式和可以看見武器在面前揮舞的動作式戰鬥。整個遊戲的幅員雖然被限制在單一座地下迷宮冥河深淵ABYSS之內，但設計小組卻能夠發揮巧思來一層層構築風味各異的場景，諸如幽深的地下河流、埋藏在黑暗中的幽谷絕壁、人工構築的房間與建築、令人望之生畏的熔岩之海…完全以3D表現的世界，在那時看起來是如此的真實！

遊戲還允許玩者往上或往下改變視角，以因應各種特殊情形（如走過獨木橋時須注意腳下），或是快跑、跳躍以橫越險峻的地形，在那時這可是相當先進的3D技術，也造就了《地下創世紀》獨特的氣氛。筆者猶記得走過橫在九線點不到的無底深淵之上的獨木橋時，低頭往下看時，心中感到毛毛的，以及用飛行術飛在恐怖的熔岩之海上與惡魔群交戰的驚心動魄景象，即使在今日動輒使用SVGA或巫毒卡做出華麗特效的3DRPG中，也找不到那一個能再給筆者如此強烈的感受。

《地下創世紀》不是個單有效果的浮濫RPG而已，精心設計的符石法術系統重現創世紀系列獨有的魔法體系，玩者必須收集散布各處的符石，來施展各種組合魔法咒語的法術，這些符石的得取方法不但巧妙地融入整個故事之中，對於孤身面對一切挑戰的玩者而言，更是完成遊戲的一個不可或缺的過程；而遊戲的故事進行雖然有點鬆散（因為故事主題本身就頗不合理），但不缺ORIGIN作品的深度，每個人物都有一大堆的話題選項可以讓玩者一一詢問，解決問題的方式更是非從對話裡去推敲不可，光是亂殺亂跑是絕對完成不了這個遊戲的。



結論

總之，《地下創世紀》是少數幾個筆者銘記在心的大作之一，在DOOM-LIKE的RPG濫作充斥的今日，那段悠遊於冥河深淵中的冒險旅程，卻更加令筆者無法忘懷。

地下創世紀II：世界地迷宮

(Ultima Underworld II：Labyrinth of Worlds)

這是真正的地下創世紀之續篇，故事背景和前一代沒有什麼太大關連，不過倒是引用了許多創世紀VII：黑月之門的橋段。故事大概是發生在創七的結束之後，LORD BRITISH舉行宴會宴請協助解決事件的聖者、DUPRE和SHAMINO

等人，眾人酒足飯飽之後，隔日醒來卻發現整個城堡在夜裡不知不覺中，被神秘的黑石（Black Rock）包裹起來，邪惡的Guardian顯然是想要一勞永逸地把一行人都封死在城堡裡面。於是玩者所扮演的聖者開始採取行動並四處調查，期能找出毀滅黑石的方法

隨著故事進展，聖者隨後在地下的深處發現了一塊巨大的黑石，並發現可以經由這塊黑石的各面傳送到被Guardian控制的其他世界，於是一場橫越時空的大冒險就此開始…

雖然《地下創世紀II》推出的時日較晚，但在技術上沒有什麼很大的改進（其實《地下創世紀》的技術也已經十足領先了，在這個時期除了速度上的改善外，並沒有更加改進畫面的必要），操作介面和系統也和前一代如出一轍，因此並無非常值得大書特殊之處

比較明顯的改進是遊戲的規模變大了，相較於前一代中整個故事發生於僅十層的地下深淵之中，這回玩者必須利用黑石（Black Rock）構成的傳送門來往於各個異次元世界之間，各種景象超乎想像的奇異次元，都將是玩者必須去加以探勘的地點，如一開始時的Lord British王城、



地下水道、嚴寒的冰原、異星種族的基地、變換無方的魔法世界等等，這些風味各異的場景，使得《地下創世紀II》的內容遠較一代來得豐富廣大

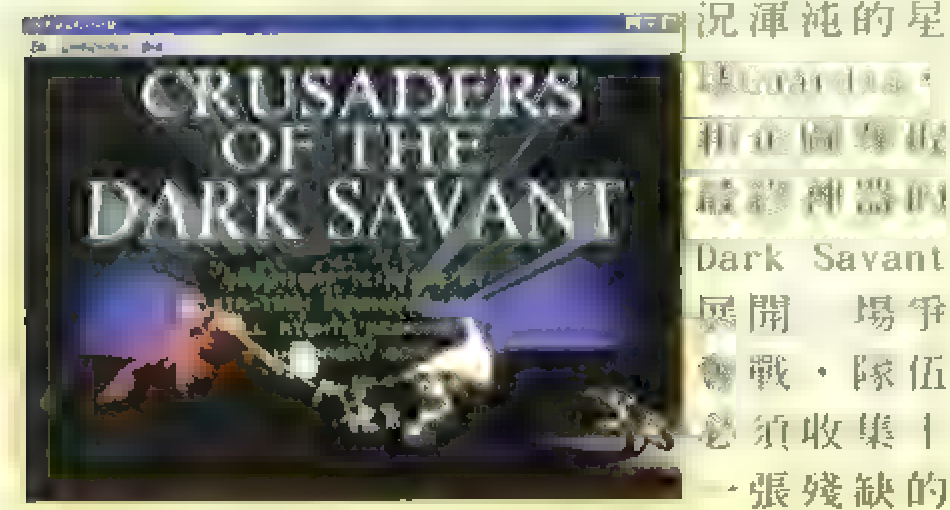
結論

相對於幅員的廣大，遊戲的謎題和劇情也變得更加支離鬆散，許多謎題不是需要跑來跑去，就是完全不給線索，強迫玩者自己去TRY AND ERROR或是瞎碰亂摘，難度並不算低。不過再怎麼說，《地下創世紀II》繼承了一代的諸多原本偽有的優點和還算豐富的遊戲內容，仍然是個很具可玩性的傑出RPG

巫術黃金版 Wizardry Gold

基本上這是Sir Tech所出版的巫術VII：Cursaders of the Dark Savant，再加上全程語音和添加動畫後的加強版，因此筆者還是把它當作巫術VII來介紹。巫術系列雖然堪稱3D RPG的鼻祖，並擁有爲數極多的擁護者，然而它的進步也是最慢的。一直到了PC版的巫術VI "Bane of the Cosmic Forge"，才一改而爲16色的EGA模式，不僅迷宮和各類介面圖形的效果大爲提昇，怪物甚至也有了成組的動畫來描述，使整個傳統文字戰鬥的活性和趣味度大增；而在巫術VI之後的續篇作品，就是巫術VII "Cursaders of the Dark Savant"

巫術VII的故事基本上是承繼巫術VI的末尾，玩者的隊伍在坐上太空船之後，來到了狀況渾沌的星球Guardia，和企圖奪取最終神器的Dark Savant展開一場爭奪戰，隊伍必須收集十一張殘缺的



地圖，才能得知最終神器的置放地點。隊伍不得不捲入其中的Guadria上的Umpani和T'rang兩個種族的激烈爭端，因使整個故事的氣氛更爲熱鬧

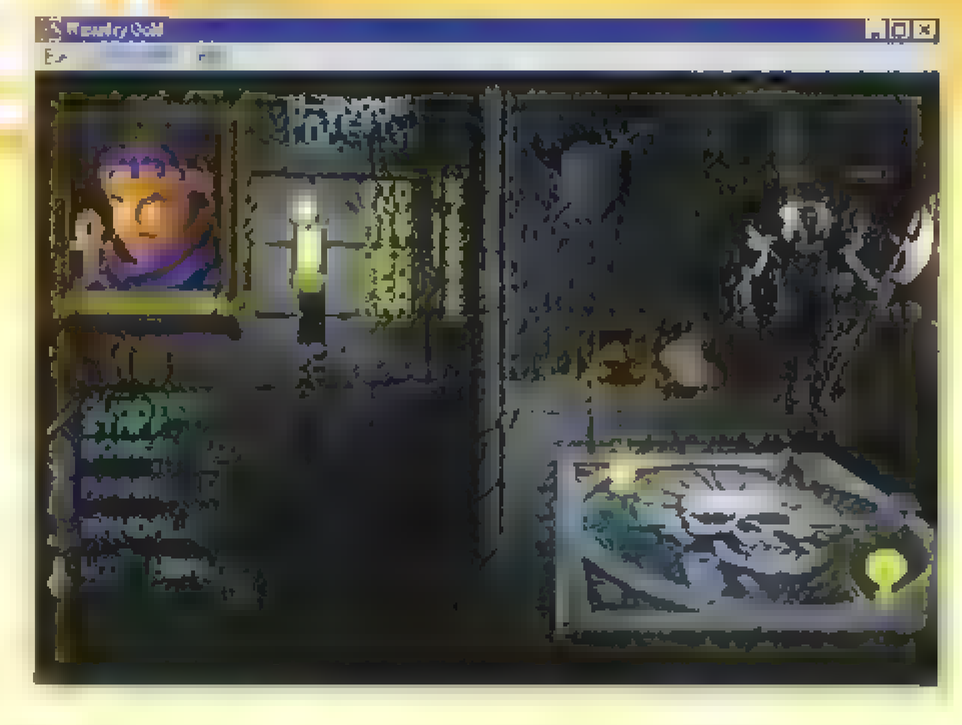
少見的大幅改進

系統上，巫術VII大致繼承自巫術VI以來的改良，創造人物的種族、職業等都沒有太大改變，魔法系統也大致相同；遊戲最大的改進，應該是在介面和畫面表現上，以往一項樸素的巫術系列在巫術VII中改頭換面，除了採用256色VGA畫面之外，和整個遊戲畫面融爲一體的基本控制介面、人物檢索介面甚至施法的介面都十分華麗美觀，巫術VI中所特有的開鎖和解除陷阱介面也加強了。



巫術系列的場景雖然一向是迷宮或城堡等

單純的建築物中發生，但到了巫術VII時，也不得不加入了野外景，日夜分明的時間系統和各種分佈其上的湖泊河流、天然洞穴、城市等地點，讓整個遊戲的氣氛比前幾代更加明朗活潑，這是巫術歷代以來難得一見的成功轉型。在戰鬥介面上，巫術VII大致維持巫術VI的基本樣貌，當然會動的怪物造型、攻擊動作和法術效果等都以全彩重新繪製，效果當然是更為精美。



結　論

巫術VII曾經獲選為1992年最佳RPG，其內容與深度自是無庸置疑，雖然與另一競爭對手創世紀系列相較之下，巫術已稍逐漸失去了它的光彩，然而它無疑的仍是鼎足一方的RPG鉅作。只希望未推出的巫術VIII能夠繼承巫術VII的榮光，在不久的未來，讓我們再次踏入這個悠遠久長的劍與魔法之世界

獨家專訪代理市場—[illegible]～

英特衛

記者／皮蛋妹

相信有常看雜誌的讀者們一定會發現：一直在幕後默默耕耘的英特衛公司，最近有了蠻大的動作！這間一向頗為神祕的公司，往後可有不少好Game要上市呢！所以囉！皮蛋妹趕緊殺到英特衛去，為看倌兒老爺夫人們收集最新、最HOT的情報！

這回接受皮蛋妹專訪的，是英特衛的經理余如山先生，皮蛋妹迫不急待地請他先介紹英特衛這間公司，讀者們都很想知道的嘛！（編按：皮蛋妹是妳自己兒想聽吧！）

余如山先生（以下簡稱余）：英特衛是間英商公司，而我們的總公司是英國的大集團，有很悠久的歷史了；公司本身的產品線非常多元化，包含有傢具、運動器材等等的產品，而英特衛在台灣成立分公司至今也有三年多了。我們承襲了母公司的傳統，所以我們也不只是代理遊戲，也有其



它Game之外相關的產品，但是每個部門都是獨立作業的，像總公司其他的業務就是由別的公司來經營，而英特衛走的就是多媒體的部份

皮蛋妹：喔！原來英特衛是由英商公司所設立的子公司，那以英商公司為背景的公司，有沒有啥與眾不同之處呢？

余：嗯！應該是差不多的吧？不過我們總公司在英國是家歷史悠久的公司，所以對什麼事情都是有一定的規劃，像英特衛現在是以多媒體為主，而目前偏重遊戲代理市場，所以我們公司的策略就是走專業發行為目的，公司整體也是階段式的發展來進行。

我們所簽約的公司都是獨家代理的，不會因搶國外的代理公司，而故意去削價競爭，或將簽約金哄抬，因為我們是走正派穩當的路線來經營；而公司未來的發展都有長期的計劃，所以每一個步驟都是按部就班地進行著，我想

也沒有特別突出之處

皮蛋妹：這樣說來，那您們如何選擇代理的遊戲公司呢？

余：我們會先篩選國外的產品，因為遊戲市場並非是獨佔的，以現在國內所代理的公司而言，每一家公司都有個自的特色，我相信各間遊戲公司所走的路線，都可以適當地區分，因此我們會以不同的方式來推行遊戲，而非單單的只是代理，因為如何打出自己公司的形象、建立消費者的認知、樹立品牌的知名度，這些都是刻不容緩的工作，也是個稱職代理公司所應盡的責任

皮蛋妹：您覺得國內的遊戲市場有著什麼樣的前景呢？

余：我想往後歐美的遊戲將成為國內遊戲市場的主流，不過產品要盡量中文化，將來也不能只單純地賣Game，因為設計Game的公司越來越多，但是玩家並未相對地增加，所以如何去拓展玩家的族群，就是目前企劃上最重要的工作；因應著周休二日的到來，我想將多少會刺激玩Game的市場，至於要如何吸引有電腦但不會玩遊戲的消費者，這也是業界極需努力的目標

除了與其它業界合作，在不同層面的市場，也要更加強客戶服務的工作，因為有的人可能對遊戲中的英文望之卻步，而不敢去接觸這些遊戲，所以讓遊戲能更易上手、更簡潔明瞭，就能讓遊戲市場更開闊，這部分是否夠好，就看業界如何去發展

皮蛋妹：英特衛對玩家而言，仍披有一層神秘的面紗，可以說說您個人的經營理念嗎？

余：誠如先前所說，公司走的是長期規劃的路線，所以我們也一步步地來，以後會多辦些活動，以增進與玩家的距離，目前就有幾件與業界相關單位的合作方案正在談，請玩家拭目以待

當然現在的遊戲代理遇到了些瓶頸，因為國內的玩家水準越來越高，所以一些中等的遊戲在國內幾乎沒有市場，要找只能找最TOP的產品，而且還要有特色的；不僅如此，連產品的包裝也要花費更多的心思，甚至還要針對國內的特性來設計。我一直認為，代理商的責任不是只有發行，手冊一定要中文化，不要讓玩家覺得有距離，所以我們公司在翻譯上的審核是很嚴密、詳細的

皮蛋妹：可以請您為讀者們介紹一下未來有那些產品即將上市？

余：OK，沒問題！我先來介紹我們覺得98年最Hot的遊戲：劍魂（Die by the Sword）



這套遊戲頗似古墓奇兵的玩法，玩家必須處處留意各個細節，以渡過重重的難關，不過遊戲中血腥暴力的效果做得蠻聳動驚人的，玩家在遊戲中只要命中敵人要害，便可將敵人的頭砍下來，並看到敵人的頭飛走的畫面；也可以砍下敵人的腳，讓小腿與上半身分家，甚至也可以撿起敵人被砍斷的手，來當作攻擊的武器。

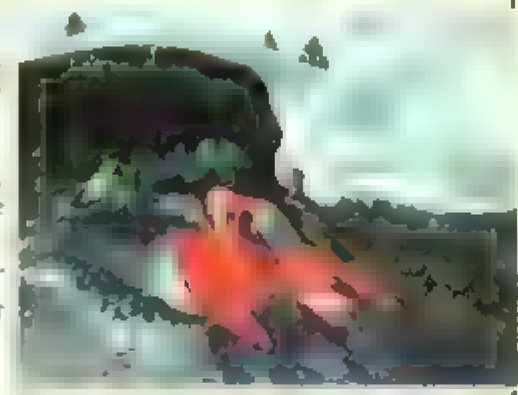
遊戲中的攻擊招式也多得令人眼花撩亂，您甚可編輯出一套自己的"絕招"來應付難纏的敵人！在遊戲中有一個動作編輯器，可以讓你自創招數，只要按熱鍵即可施展；遊戲中的敵人相當聰明，它會學習玩家的攻擊模式，並且自動分析出最好的反攻方法，所以你最好時時研究出新的招式，以免遇到敵人時手忙腳亂。

遊戲中也支援3D加速卡，在3Dfx卡下以640×480×16萬色下執行時，整個人物的動作非常流暢，不管是跑、跳、攻擊，都不會有延遲的現象，所以我們公司蠻看好這套遊戲，因為它同時具備：即時、3D格鬥、冒險遊戲的特性。

接下來還有套是很特別的產品：

致命快艇

玩家若駕駛過水上快艇，一定可以體會那種刺激的快感，而現在介紹的遊戲就是讓玩家能感受到更高的刺激、更快的速度，並且比真的快艇更多特技；而且最重要的是，玩家不會淋得全身濕濕的。



這是一個即時的競速動作遊戲，玩家將在一個"真實的世界場景"中奔馳，在遊戲中的波浪效果、真實的物理模擬、水上倒影的材質效果以及3D立體音效等等，都會讓這個遊戲帶來驚人的臨場感。

玩家在遊戲中將有多種的快艇可以選擇，每一種船型都可以搭配三種不同動力的引擎，不同的組合將會帶來不同的遊戲享受。遊戲的背景不但相當真實，而且在背景上所發生的事件，將會改變玩家賽船的方式：例如背景上發生警匪鬥車的情況，過一陣子後，玩家可以發現匪徒的車子被警車撞到水裡面，於是撞翻的車子浮在水上，便成為了玩家賽船時所需要閃避的障礙。



風雲之天下會
劇情&人物大剖析

風雲這款遊戲自從在雜誌中曝光以來，受到許多的讀者青睞，不僅紛紛詢問這款遊戲的出版時間，更希望能獲得更深入的遊戲內幕，到底遊戲是怎樣的型態？遊戲和漫畫相結合，在劇情上所作的取捨又如何？這次本雜誌特別深入謎像視覺工作室，拿到了許多珍貴的一手資料，包括遊戲整個劇情架構、戰鬥系統的運作、人物個性的營造等等，現在就讓我們一起來分享吧！

風雲場景

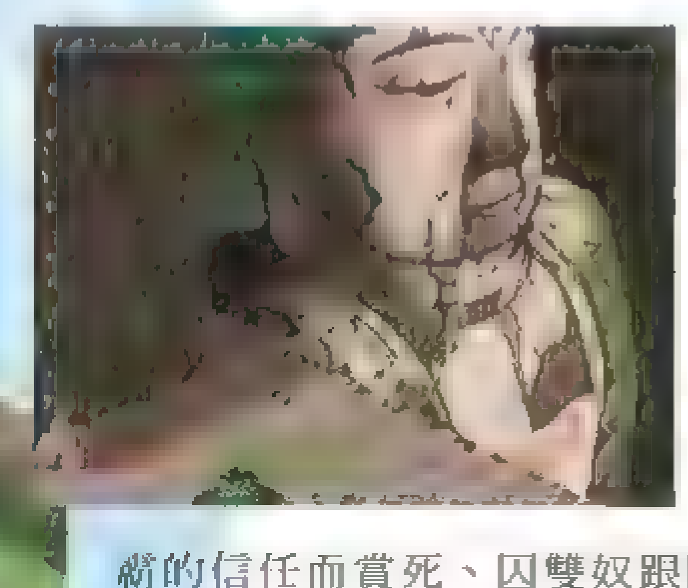
本遊戲的場景製作可說是美工人員嘔心瀝血之作，以640×480高解析度的來架構整個遊戲的世界。我們特地請美術人員拼了幾張地圖，對照遊戲進行中的畫面大小，你就可以想像遊戲世界是多麼的龐大，在漫畫中所有知名的場景像巍峨壯觀的天下會、謎樣的凌雲窟、氣派的俠王府以及拜劍山莊等都將一一現身，而且在各大場景中還會細分出許多的小場景，像天下會中就有天下第一樓、飛雲堂、望霜樓、湖心小築等，其它場景即使漫畫中沒描述的也都依照實景畫出大廳、餐廳、花園廚房等相當的完整。現在就帶領各位進入遊戲的世界中…



◀美術畫工相當細膩，連桌上的佳餚都令人垂涎三尺



▼拜劍山莊的後花園



馬榮成的原著漫畫鉛筆畫和彩稿

★

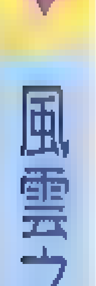
只因拒絕雄霸招攬，即導致全家滅門血案。要有怎樣的狠心腸才能下得了手，又要有怎樣冷酷心情才能面對喪親之痛，而不掉淚？遊戲就由此處揭開序幕，步驚雲一一步邁向他的復仇之路。

★

此次任務艱鉅萬分－奪雪飲刀和火麟劍。血飲刀和火麟劍乃是當代兩把響鐺鐺的名劍，分別由南麟劍首斷帥和北飲狂刀聶人王所持有。步驚雲此刻在天下會中已小有成績，並獲得雄霸的信任而賞死、囚雙奴跟隨他。在奪劍的過程中，凌雲窟的洞口竟傳出大火，將聶人王和斷帥引入洞內，而步驚雲僅望向洞口一眼就驚嚇過度，究竟洞中有何駭人的秘密？

★

飛雲堂叛徒冷不防藏身於連城寨，驚雲和新收



的奴僕血暗天快馬直闖。落馬坡是連城寨要衝，地勢陡斜泥土鬆軟，馬匹不易上衝。然而驚雲靠著雄渾內勁連馬帶人輕易躍上石橋，技驚四方。

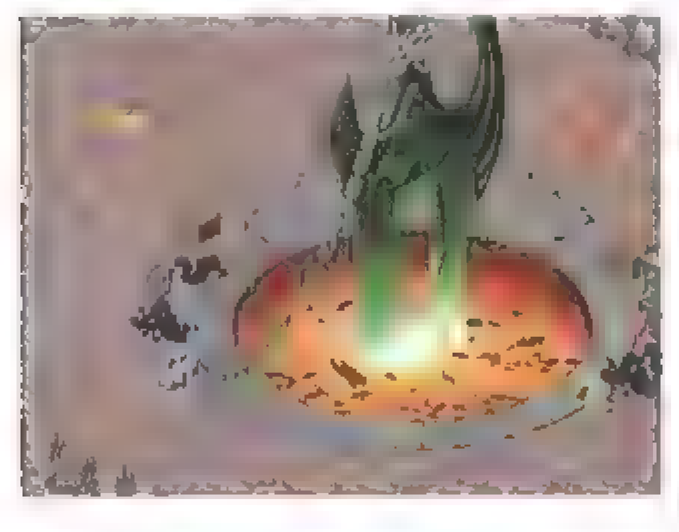




如果你曾在愛情上遭遇挫折，見到相愛的人無法結合，是否不擇手段的替他人排除萬難使之結合？激烈如步驚雲者，在不夜舫碰上一對相愛卻不能結合之人，決定痛殺所有阻礙者…



拜劍山莊舉行劍祭，邀集天下用劍高手前往試劍。步驚雲和楚楚一同連袂趕至拜劍山莊。一柄「絕世好劍」即將問世，一場明爭暗奪的戲碼悄然上演，究竟是劍貧、斷浪、劍晨、亦是步驚雲能得到這柄絕世好劍？劍祭的背後又有什麼陰謀？



風雲人物

人物刻劃的細膩要算是本遊戲另一項傲人的地方，如果讀者曾拜讀過馬榮成先生的原著漫畫，相信在看到遊戲中的人物後可以很輕易地分辨出誰是誰。而且人物造型也會依照劇情的時間流逝而更換。至於人物的個性，更在整個劇情的鋪陳下流露無比。相信不管你有沒有看過漫畫，你的情緒都將隨劇中人的喜怒哀樂而載沉載浮…

遊戲主人翁，在他的人生字典中，沒有“怕”這個字。孤傲冷漠是他一慣性格。當他目睹至親之人慘遭滅門之禍，竟沒有哭。他化悲痛爲力量，以仇恨支撐生命，一步步接近天下會的權力核心，一步步展開他的復仇計畫…



體內有瘋狂之血流竄，一股莫名力量隨時爆發...聶風是雄霸的第二弟子，以輕功見長，武功方面除了風神腿法之外，還有祖傳的傲寒六訣以及冰心訣。若有聶風同行，不僅戰鬥力提高，聶風還可適時的補充驚雲的生命。此外想看看風雲合璧的驚人力量嗎？絕對令你震驚！



他是個野心勃勃的幫派首腦，爲達目的不擇手段。「成也風雲，敗也風雲」的預言，讓他寢食難安，想盡辦法要除掉替他打下江山的風雲二人。



特別報導

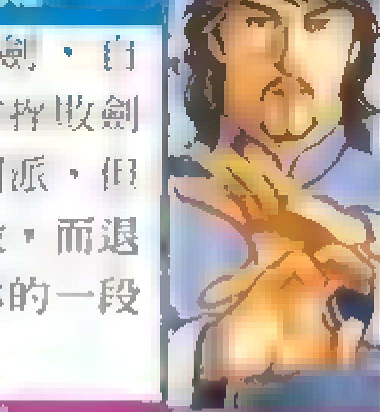
[illegible]



雄霸入室大弟子，爲天霜堂堂主，主要武功絕學是「天霜拳」。爲人冷靜，對於雄霸一向最爲死心，然而卻無意中發現雄霸的野心，而其妻更因此而亡，挾著無限的忿恨而與風雲聯手對抗雄霸



無名人・英雄劍



十六歲習劍，自創莫名劍法，曾挫敗劍聖與武林各大門派，但後來因愛妻被殺，而退隱江湖成爲武林的一段傳奇性神話！



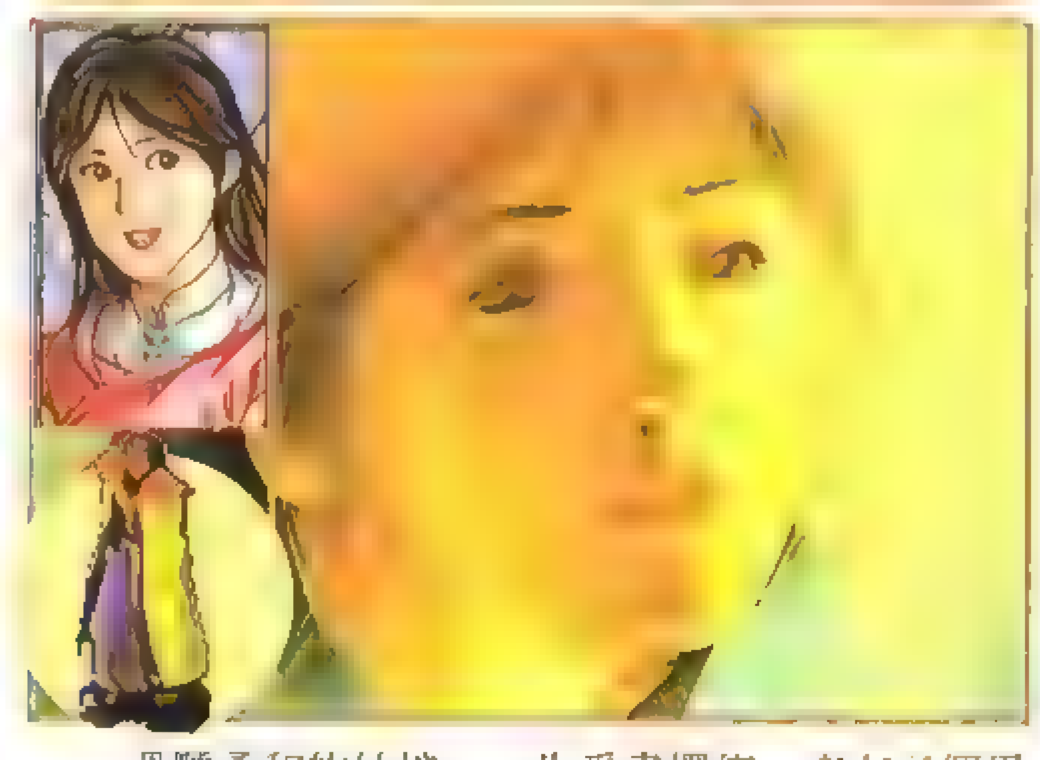
劍晨



英雄劍之傳人，氣度從容，頗有英雄劍傳人的大將風範，然而在遇到楚楚後便不可自拔的陷入愛情的深淵之中。「名動一時」、「莫名其妙」和「隱姓埋名」都是他的得意劍法。



孔慈

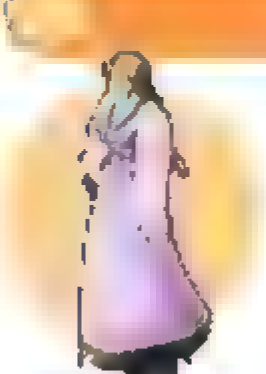


溫順柔和的姑娘，一生受盡擺佈，夾在三個男人，丈夫、情夫和愛人之間，不過最後終於爲她真正喜愛之人付出寶貴性命。

[illegible]



愛一個人如果能處處替他著想，對其身心創傷感同身受，再冰冷無情的鐵漢也會融化。



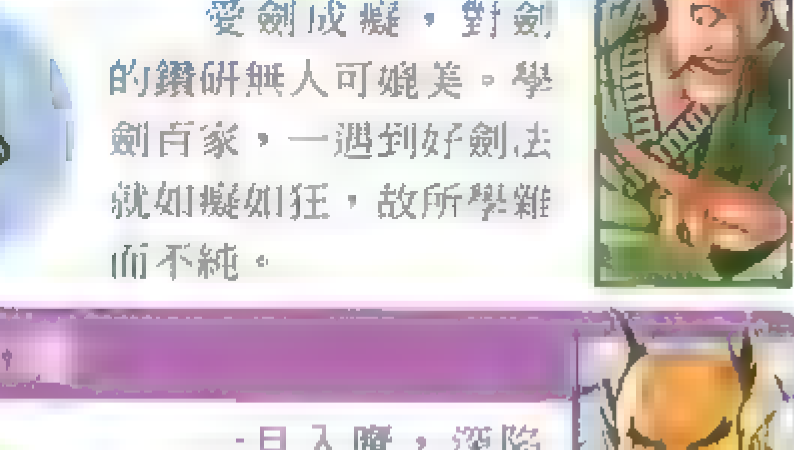
楚楚自從遇見驚雲，即使知道他的心中深愛著孔慈，仍無怨無悔的追隨他，柔情相待，與他攜手走過不少驚濤駭浪

[illegible]



鐵面無私之人，面具之後藏著什麼樣的一顆心？以銷魂環和銷魂掌名動江湖，家傳絕學「斷劍訣」，更是厲害無比。

[illegible]





愛劍成癡，對劍的鑽研無人可媲美。學劍百家，一遇到好劍去就如癡如狂，故所學雜而不純。

[illegible]



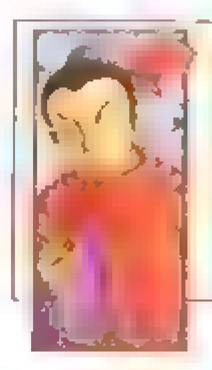


一旦入魔，深陷難拔。劍魔因情入魔，殺髮妻斬情絲，只爲另一個紅顏女子。爲情所爆發出來的力量不容小覷，絕學「斷脈劍氣」力道無窮。

天池十二煞



一群亡命殺手，在廿多年前曾名動一時，殺人如麻，及後遭逢巨變，從此絕跡江湖。爲何他們會在一樓中重現？雄霸和他們之間有何瓜葛？



◆童皇：

天池十二煞之首，貌如小童，但武功深不見底，絕學「童心真經」使眾人拜服。



◆夫唱：

婦隨的丈夫，與妻恩愛多年不減溫馨；武功方面擅用一雙長生棍，詭異莫測。





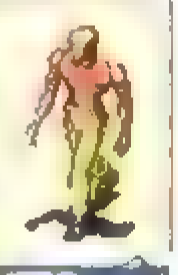
◆婦隨：

與丈夫心意相通，武功同出一脈，助夫唱陣上殺敵，事半功倍。



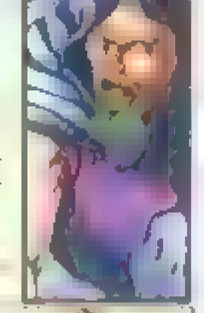
◆戲寶：

從不以真面目示人，其內心情感全憑面譜表達；自創「情幻四訣」，令敵人防不勝防！



◆食為仙：

好勇鬥狠，以食為先，身負「戰天化氣」奇功，能將食物化為無窮戰意，勁道澎湃！



◆鬼影：

為十二煞中最老的長者，深得東瀛忍術最高造詣—鬼影大法，能於黑暗殺敵，神出鬼沒。



◆狗王：

愛狗如命，與狗有溝通之奇能，其全身贅肉橫生，修練「吼神冊」，威力匪夷所思。



◆鐵帚仙：

與一柄鐵帚為伴，以清掃為樂，但其性格剛烈，有遇神殺神的魔心！



◆手舞：

為足蹈之胞兄，兩人於十二煞中最為年輕；但其外家邪功「撕骨爪」意以浸淫數十載。



◆足蹈：

絕技為「癡疾腿」，兇殘暴戾；一旦配合手舞的撕骨爪使出，更顯歹毒！



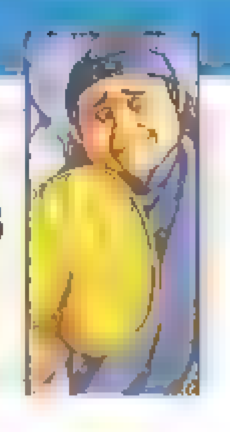
◆紙探花：

外形奇特，身體較常人扁平；但內家修為精湛，能御紙殺敵，「乾坤劍紙」是其最厲害的殺



◆媒婆：

口甜舌滑，陰險毒辣；擅功大葵扇，擬蛇來征戰；其人更使毒，毒名「暗三局」。



戰鬥系統大剖析

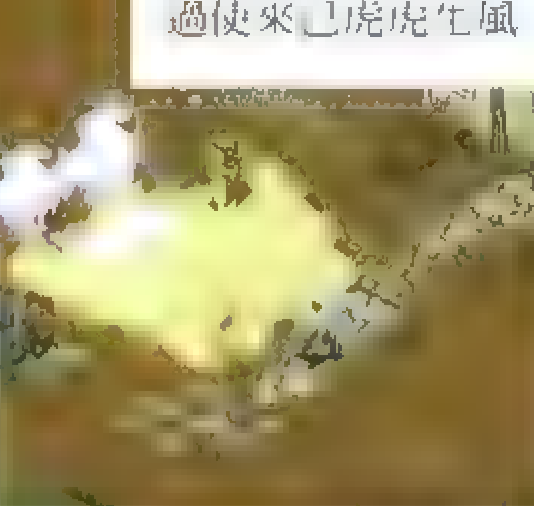
戰鬥系統是採45度角斜向立體模式，人物所使用的武功招式是循序漸進的，步驚雲小時，只能使用霍家劍法和偷學自無名的悲痛莫名，加入天下會即學會排雲掌。請看下面的燒辣新圖解說：





★戰鬥狀態

人物的會有四種不同的狀態，昏眩、中毒、麻痺、混亂。異常的狀態會導致人物無法行動或是不受控制等情形，因此若有這種現象產生，宜立刻以物品解除。



★莫名其妙

無名自創的莫名劍法中的一式，雖然小劍晨功力尚弱，不過使來已虎虎生風。

★排山倒海

排雲掌是雄霸傳授驚雲的無儔掌法，力道雄渾、威力驚人。排山倒海是第四式，將內力一股運出，帶動氣流壓到敵人面前，不僅殺傷力大，更令敵人產生昏眩的感覺。

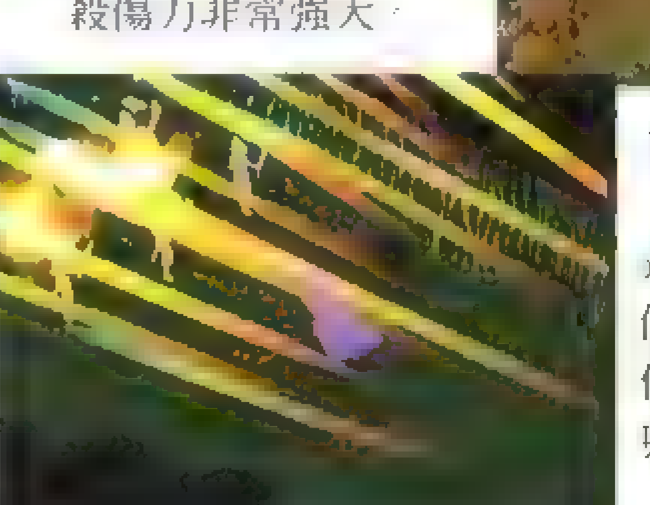


★變雲無定

排雲掌第九式，無儔氣飄渺無定，令人無捉摸，敵人避無可避。

★劍八

聖靈劍法中的一式，配上絕世好劍，殺傷力非常強大。



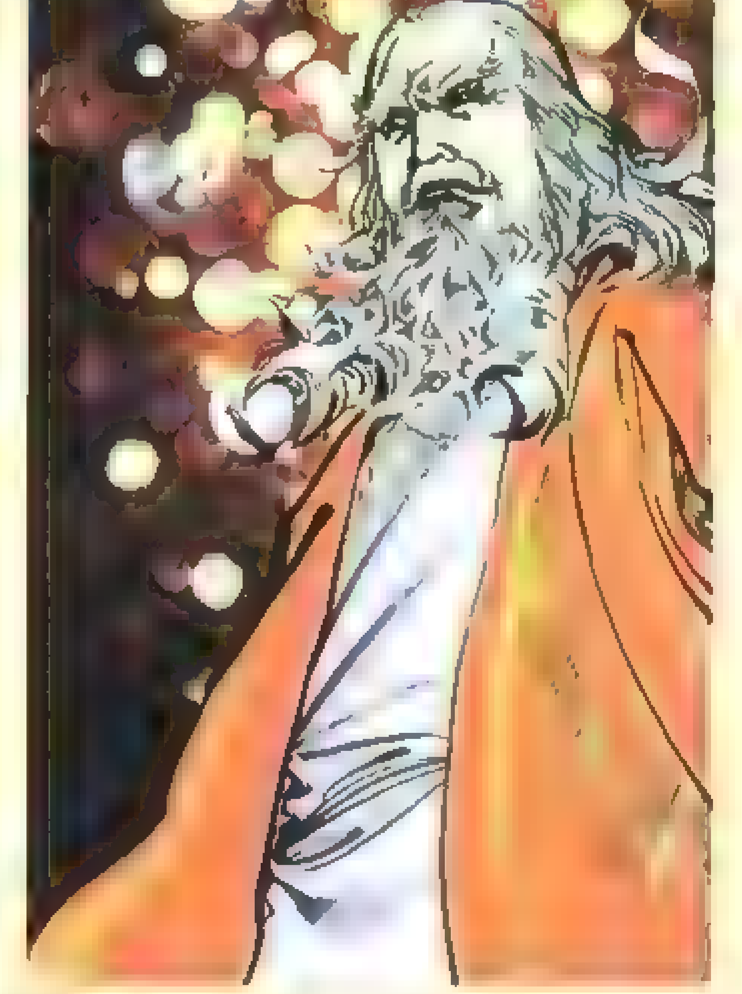
★雲萊仙境

排雲掌的最後一式，此招一出不死不休，必定要有人葬身仙境方才收招，最是兇悍無倫的殺招。





讓我們看「風雲」去



★採訪對象：「風雲」製作小組「謎像視覺」工作室

- ◆程式設計－張秉權
- ◆3D動畫設計－朱重憲
- ◆2D美術指導－陳侑雨
- ◆人物造型－沈立群
- ◆室內場景與花草－柯欣褒
- ◆野外場景與迷宮－林建良
- ◆室內外建築結構－陳彥廷（女）
- ◆室內外建築結構－C．C（女）
- ◆劇情企劃－林峰輝
- ◆採訪記者：劉小葵

天下起風雲 謎像定乾坤



小葵與攝姐姐在風雨飄搖的天氣顫巍巍的乘著飛機來到了謎像視覺(Enigmas)工作室，進門後各吃了一顆由酷酷的程式師夭過來的明治巧克力，甜甜嘴後就開始採訪的工作。小葵對謎像視覺的第一印象是一個十分年輕有活力的工作室，雖然其中幾位都是智冠的老員工，但是大部份的成員都是青春活潑的Y世代，他們成立時間約兩年，人員分工很細，算是一個頗大的工作小組，除了程式、3D與美術總指導三位有五年以上資格，其他幾位小組成員都是從完全沒有做遊戲經驗的菜鳥，隨著「風雲」的製作過程一路磨練過來的，之中吃了不少苦頭，但也從相互的腦力激盪與摸索學習中得到不少寶貴的經驗，所以大家都對這個作品充滿了期望。

『風雲』的所有美術皆已完工，接著就剩下程式的整合、劇情的合理修改與最後的測試，目前已知遊戲平台為WIN95。希望台上全體成員的演出能夠得到台下您的喝采，現在就進入我們的「謎像」之旅吧！



在車底下睡到畢業的汽修科帥哥～3D動畫設計 朱重憲

葵：謎像視覺工作室（Enigmas）名稱的由來？

朱：記得用了原住民阿美族音樂的Enigmas樂團嗎？令人印象深刻的樂風與寫起來、看起來、聽起來很棒、中文意思也很搭的名字，大伙都很喜歡，就達成共識，成了工作室的名字。

葵：談談你的經歷吧

朱：自己是挺喜歡畫圖的，可惜沒錢唸美工，因為太花錢了，所以早上工作，晚上上課，因為汽修科好摸魚，白天工作累，晚上躲在車底下睡著睡就畢業了，老師也看不見哈哈！（葵：陳昇也是汽修科畢業的呢）接著就憑著喜歡遊戲、愛玩遊戲的一股熱情進智冠了，剛開始只有我一個人喜歡摸一些3D的東西（葵：有遠見！），大部份的東西都是自己一面看書、一面對照著電腦練習，第一個作品是笑傲江湖，接著有倚天屠龍記、三國演義2、金庸群俠傳、水滸傳，到現在的風雲，一路走來的經驗覺得，看書得到的是基礎的知識，實作的經驗比較重要，因為只有實際的製作，才知道有什麼方法可以去做自己原來想要的東西

葵：製作中是否得到馬榮成的協助？

朱：基本上是有建議啦，馬先生給我們很自由的空間，只要不把好人變壞蛋、壞人變好蛋，劇情照流程走就可以了。3D人物的繪製靈感多為自己參考漫畫中人物心情，再自行捕捉其神韻。

葵：為什麼選步驚雲當主角？

朱：其實聶風也很受歡迎啦！本來想讓玩者選擇可以選「風」、「雲」這兩個扮演的對象，只是經過研究後，發現必須浪費太多時間在兩個不同的路線，只有作罷，如果有下一代，會考慮更加重聶風的出場或以聶風為主角。不過，步驚雲的身世比聶風更坎坷、更可憐一點，這也是選角原因，母親改嫁、從小家變，一生所鍾情的女子愛的又是別人，遭遇是如此大起大落，武功卻只有一個"強"了

得，這麼個孤傲又不凡的人，該是主角的最好人選。不過聶風的戲份也佔了一定的比例，他將幾次加入步驚雲的隊伍，與他同闖江湖，也會在分支中離隊。

葵：工作時常遭遇的困難有？

我在各遊戲中最常負責的是片頭尾的動畫，而在『風雲』裡還負責中間穿插的小動畫及行走中的3D人物造型設計，最常感覺到的困難就是軟體與機器的關係。想想看為什麼工作站軟體那麼貴，因為可以做到一些普通軟體無法做到的效果，但是在現有的環境與金錢下，只能在PC上做自己想要的東西，（葵插嘴：目前您使用的軟體是？）是3D Studio MAX R2，目前尚可以應付所謂〝自己的要求〞，不過最痛苦的是要用〝時間〞來換取〝成果〞，知道嗎？『風雲』的行走中3D人物圖，每張圖要Run 4分鐘，算算看，一個人有4個方向，一個方向有7張圖，戰鬥時一個人最少50張、每個人2個方向，總共又有數十個人，還加上劇情動畫…因為白天要工作，所以只能利用晚上時間RENDER圖，幾乎有一個月的時間，機器都沒關過呢！（葵：哇！）對呀！所以看到網路上對『風雲』的期待度還不算低，就感動得…

鈴舌妙聽做事負責的寶哥～美術總指導　陳佈雨


▲美術小朋友工作情形

葵：寶哥的工作範圍是？

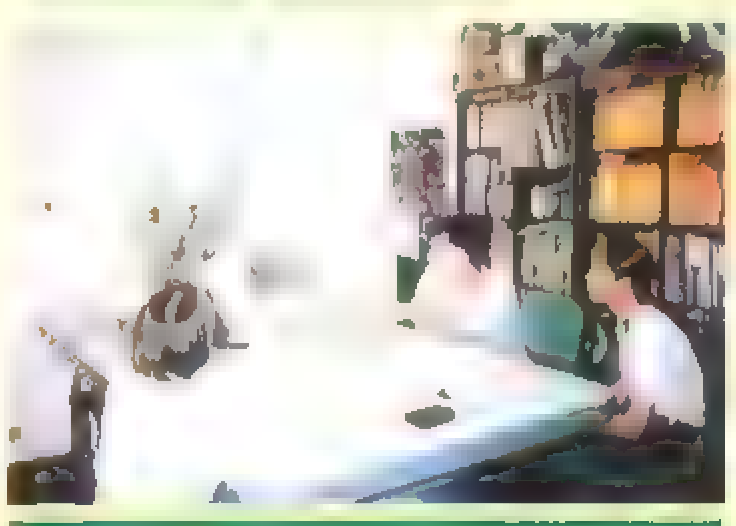
寶：主要是『風雲』的初期場景規劃，也就是場景所要的數量及表現方法。從進智冠做的就是場景方面的工作，場景比動畫單純，但是卻是遊戲中表現整體材質質感的重要部份。

葵：漫畫變遊戲的困難？

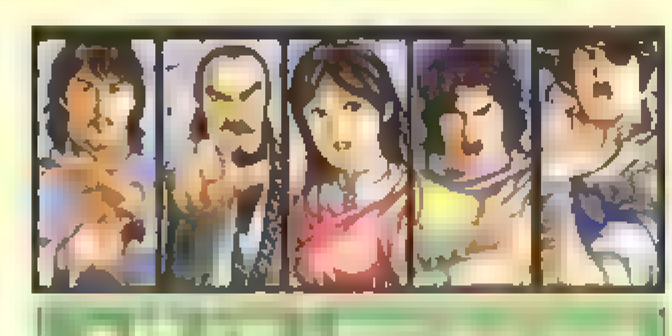
寶：『風雲』是由漫畫改編，漫畫中取景角度是比較零碎的，從各個角度把主角所要做的事交代完，沒辦法一次提供一個完整場景，而且某些重要的場景，卻只有出現片斷，但遊戲中的玩者所面對的遊戲場景是必須要可以連續行走的，這就造成場景規劃的困擾，到底這〝失落的片斷〞要如何補齊差額又如何連貫其相關位置呢？我們的做法除了是更仔細的查看書中所述的關於各場景方向的關係，並注意各場景的擺設位置、甚至大門的方向，大約有60%～70%都是漫畫上可考察到的，另外的就只有自由添加了。

態度認真又謙虛的寶哥將所有工作的榮耀都歸於他手下的美術小朋友，真有大將風範！謝謝他接受訪問。

搞笑逗趣但繪圖功夫絕不含糊的小朋友群


▲在遊戲房秀遊戲的迷宮圖

接著寶哥帶著小葵來到了會議室、資料間兼遊戲房，這是一個大家集思廣益的好所在，也是個獨處思考的好地方。那兒有五位小朋友等著我（全部都是六十幾年次的哦），他們都是最早進謎像的一批人，主要負責的是『風雲』所有細部場景建構、物件的組成與人頭圖部份，我們七嘴八舌的談了起來…（小朋友全名請查看刊頭）



葵：請自由發揮各人的工作範圍及製作『風雲』的感想。

沈：我的主要工作是人頭圖與介面的設定，這次的人頭圖設計與一般市面上的大頭圖不太相同，玩者不但可以看到人物半身像，還可以看到手的動作，雖然繪製的時間耗費較多，但是卻更增加了遊戲性。人物的神韻與特徵是細細閱讀漫畫後，再加上揣摩與想像的，因為漫畫中某些人的衣服是單色，要如何連貫前後服色及衣服上的特徵，是一個挺浩大的工程，因為有些漫畫迷眼睛是很尖的哦！

柯：我主要負責物件類，在外包括花草樹木、在內有桌椅傢俱。遭遇最大的困難是樹形的變化，為了不使畫面單調，老是看到一樣的樹林，可是傷透了腦筋。（一頭烏溜溜長髮的欣豪很可愛的說：唉！自己又不是種樹的人）另外漫畫中某些場景只出現局部，傢俱布設更是好像似有若無，真是難畫極了，不過我還是以古代風格為主，表現各地點不同的氣勢與景觀，由漫畫中的『一格』，無限延伸自己的想像一個廣大的空間！如天下會整體的豪華氣勢，就是用這樣的辦法。

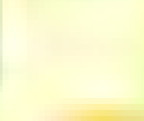
林：我主要負責〝野外性〞的場景，包括地形、牆、草、迷宮…

沈：（此時插話）對！他的人也很野性…

林：二話不說，秀圖給大家看好了。

小葵看到了有幾種材質的迷宮，有黑山寨、以上萬把絕世好劍鑄成的劍池及凌雲窟內等等，根據





寶哥的解說，迷宮並不複雜，且路線合理，主要是希望玩家不要將遊戲時間浪費在行走迷宮，而地形的重複性不要太高，也是小朋友處理場景的重點。

聊得很開心的葵問：工作室唯一的兩個女生C.C和彥紅呢？

沈：她們兩位女生主要是所有室內外人工建築物外觀與牆板的設計，所有雕樑畫棟色彩的搭配與豐富性都出自她們筆下，當然，不能和漫畫中相去太遠，但有些地方也要加上自己想像，就像華麗的武林大家—拜劍山莊，就是C.C小女生的傑作。

寶：場景圖的功臣，就是這些很不錯的新手。

沈：我做個總結，其實製作兩年時間不算短，但是磨到現在，我們真的學到了不少的東西。

葵：不愧是2D組的小組長。

寶：兩年的心血沒有白費，因為現在也所有到的東西和兩年前真的很不一樣，多投one人就有一天的效應，與其以短時間製作的劣質產品去市場上腥個頭破血流，不如以心血與時間去換取具競爭性的佳作，這是我們對自己與『風雲』的期許。

現在您了解幕後美工的心血了嗎？他們所要面臨的工作都是極細部而繁瑣的，需要的不只是耐心，還得有毅力，其中的辛苦，就化為您眼前的作品，要不要多支持他們一下呢？

沒有遊戲就活不下去的[illegible]小子～劇情企劃 林峰輝

小葵和林峰輝聊了大約40分鐘，從他玩小蜜蜂的幼稚園時期一直聊到長大，他也是玩勇者鬥惡龍一代起家的小勇者之一（小學五年級開始），到了任天堂紅白機時代，很辛苦的存錢和哥哥合買了一台，就每天瘋狂投入其中，對於遊戲中很弱的人可以成長、打架、使用魔法，可以逃、可以買東西、睡覺等過程十分好奇，覺得遊戲中的一切都是不可思議的，曾經玩GAME玩到老爸火大要揍人。談到遊戲，眼睛就發亮了，雖然本科是唸商的，但是依舊愛GAME成癡，現在終於如願以償與遊戲同在了。



葵：劇情方面的說明。

林：『風雲』可說是劇情峰迴路轉、人物出場豐富多變的漫畫。因為漫畫中交代人物去向較含糊，往往以時間或空間跳過，而遊戲卻是必須讓玩者活生生的經歷行走的，所以在劇情方面，將會以支線或動畫補強漫畫沒有說到、但邏輯上玩者卻可能會遇到的部份，以更合理的方式給人物一個完整的交代，當然必須是在主線不能跑掉、忠於原著的前題下，劇情及所有人物都不是突兀的出現或消失，全都是有來龍去脈的，不但讓看過漫畫的人揣測下一步可能會發生什麼事，就是沒看過漫畫的人也可從完整的對話或劇情走向中了解每個人之間的恩怨，不會一頭霧水的流丸一通。

而看過漫畫的人也會面臨到一個情形，就是件事不會很直接的完成，必須解開幾個謎題後才能促成這件事的完成，這樣使遊戲不會很單純的跑劇情，也給玩者一些挑戰

葵：遊戲的主要目標是？

林：因為版權問題，遊戲做到海上殺雄霸那段，原著是雄霸沒死逃掉了，但是遊戲會以片尾動畫做一個說明，並做一些懸疑的猜測與隱藏的訊息，完全與原著相同。遊戲是以角色扮演為重，步驚雲為主角，從他小時候到長大，他的目的就是復仇殺雄霸，但在殺雄霸之前仍會遭遇很多事件，雖然步驚雲從小孤獨，不愛說話，但遊戲不是死氣沈沈的，為了緩和復仇沉滯的氣氛，許多對白都是很生活化的，會讓玩者會心一笑的。遊戲中不強迫練功，所有敵人都是可見的，這裡的設計是讓玩者選擇性的練功，你不一定要練，但練了有好無壞，可能會覺醒一些好用的絕招，將來在面對

真正的大頭目時，也有個殺手招式可用。因為原著中步驚雲總是獨來獨往，同伴雖會隨劇情加入，但總是完成一或兩個任務就離開了，在隊伍中待得最久的就是師弟聶風了，有一陣子楚楚、冷胭也會加入，但是冷胭的戰力不是那麼好，而楚楚是根本不加入戰鬥的，這些男女在隊伍中來去，也會造成把某人練得很強又忽然跑走的情形，為了順應劇情，好像也沒辦法。

葵：由漫畫移植過來的困難？

林：『風雲』中關於人性七情六慾的描寫十分細膩且人物性格十分的明顯，在遊戲中要如何表現步驚雲與聶風二人不同的性格，真是花了不少功夫。例如在屬性上明顯的不同是步驚雲在攻擊力較高而聶風在速度上較快；在個性上則以某段屠村劇情影射步驚雲表面冷酷內心火熱，而聶風則是一派快意任絕的作風；甚至在感情上則以風、雲各送給孔慈的東西分出二人在孔慈心中的地位，，玩者只要注意，就可以發現這些內心戲的表現。

移植遊戲最怕在遊戲性與故事性之間失衡，這兩點要同時兼顧，才不會讓玩者感到遊戲很無聊。我們不僅交代了步驚雲一人視角所發生的事，在別的場景同時發生的相關事件，也很用心的以劇情動畫交代，例如在步驚雲傷心的抱著孔慈離開天下會時，另一邊的劍聖也正很精彩的舞著超靈界的劍法呢！

葵：關於遊戲介面的設計？

林：遊戲屬性共有九種，有三項是隱藏性的，分別是體質、運氣與敏捷，此處的敏捷和速度是不同的東西，敏捷是本身所具備的基本屬性，速度則與戰鬥中手持武器、攻擊次數及先後有關，也就是

說就算主角裝備了很強的武器，但若不適合（如重量過重），攻擊也許只能有一次。體質好壞是影響每次昇級的生命總值的提昇數；運氣則是控制發出會心一擊的機率，例如比較靈巧的劍易中敵人弱點，比較容易造成一擊必殺的情況，運氣將有加上某些特殊裝備提昇，除了特定的武器、防具，這些特殊裝備玩者可以看見，如戒子、頭盔、護腕，還有脖子上的裝飾品如墜子等。步驚雲的一號造型就是披風，那也是不能少的。

葵：關於武功招式？

林：步驚雲的招式都是以雲為名的，但是小時候的他不是那麼強，我們對他的武功設計是階段計劃性的，要慢慢隨著劇情或達成相對的條件（如經驗值）才可以學到強招，小時候最厲害的就是莫名劍法中的悲痛莫名，但這招不是隨便就可打出，可是要在瀕死或真的遭遇到很慘的事時才可以發出以求反敗為勝。招式有針對單人與多人的，恢復法術也有多人與單人，這裡比較有趣的是步驚雲因為個性孤僻關係，連帶他的恢復法術也只能恢復他自己一人而已，而比較好心的聶風，則有恢復全體的冰心訣法術。為了劇情，必須設計某些戰鬥是必須打輸的，而以招制招的情形是會出現的，例如在第一樓時，對玩者來說那個時期的雄霸是無敵的，所以只有使出驚天劍法才能把他打跑，否則就一定不會贏。

沉默少言，但工作中要的話多～程式設計 張秉楷



壓軸好戲來了！小葵遭遇說話最簡捷的程式師考驗，我老是辭窮口吃不說，還採訪出滿頭大汗，到底能在張秉楷身上挖出什麼秘密呢？他和一般程式師有什麼不同？吃喝拉撒睡都在工作室的他究竟有沒有在半夜偷練九陰真經，頭上還頂個白骨呢？

葵：描述一下目前工作？

張：我是後來才到謎像的，之前剛開始擔任台北公司專門玩遊戲、回答問題的工作，好像就是現在服務課的前身，原本謎像沒有程式師，現在也只有我一個。寫程式全是無師自通、自己看書的，主要是自己要有興趣，還得有耐心才可以，不過現在寫程式因為已有前人鋪路、資料來源還算可以，會越來越容易，不過遊戲如何讓玩家覺得很新鮮並能在市面上受到注目的表現手法是還需要磨練的。

自己寫工具程式去處理一些圖形，並將處理成我們要的格式。主要是將所有元件拼湊起來，讓這些元件可以有系統的動作。大部份是按照企劃的要求與想法做，但是自己也會評估情形，如果對整個遊戲架構牽涉不是很廣，又對遊戲性有加成的效果，就可以試試看，如果沒必要，當然可以作主拿掉！當然程式有程式的考量，但目前與企劃配合得不錯，互相的要求都可以盡量達成。不過若覺得劇本對白太過廢話，或覺得有些小地方如補全體內力物品效果不必太強、調息的招式不要太多等細部微調部份，也會自己做一個修正，這是可以協調的，程式雖不完全是主導，卻負責整個遊戲最後的整合工程，所以大家還是要經過討論，互相有一個退讓或前進的空間，盡量表現一些以前沒做過的東西是大家共同的信念，不過解決的方式有很多，只看怎麼做而已。

葵：喜歡哪一類的遊戲？

張：RPG吧！國產遊戲沒有最欣賞的，最討厭DOOM LIKE的遊戲。覺得在電視遊樂器上有不錯風評的史克威爾公司（SQUARE）的東西不錯，每次都有不同的感覺與令人讚嘆的新技術，SQUARE美國分公司最新推出的PE異變兩天就玩完了（葵：咦？你怎麼有時間玩？）創世紀那類型的遊戲是想做的，不過目前有做SLG類遊戲的計劃。

其實哪一種類型的遊戲其實都無所謂，遊戲表現手法與巧思才可以看出程式師的功力，有時候會注意某個遊戲中一個貼心或很不錯的設計，但是很多東西是需要經驗的累積，甚至要親手去實做，才知道癥結所在，如暗黑破壞神有一個速度的問題，如果你比敵人動作快，就可以一直砍，他就不能動，一直到被砍死；相對的如果他比你快，就換你被砍跑不掉，可是這兩種情形的動畫張數都是一樣的，但玩家的感覺卻是完全不同，我就想知道那時間是怎麼算的，還有那光影是怎麼做的…

葵：目前遊戲的狀況？

張：零件都完成了，就等我拼湊啦！目前劇情還在慢慢修正中，測試還沒開始，參數也正在調整中。

葵：都住在工作室？

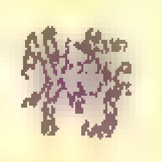
張：是啊！衣服、睡袋齊全！

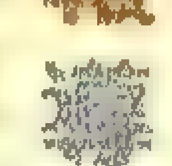
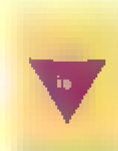
葵：那約會？

張：（發出神秘的笑容而不答）…

想必他也想像有些程式師一樣朝九晚五上下班，但是有些情況不允許吧！所以程式師的女友不是好當的哦！謝謝他百忙中還接受我們的打擾。

如果您還沒看出『風雲』是一個製作嚴謹、風格獨特的遊戲，小葵也沒辦法了…想玩的人就請拭目以待吧！





TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
「毀滅天鏡」即將隆重推出
此作品為FALAND STORY系列的第五集，
這是由多變化的劍術和魔法所構成的不可思議的世界。
● 歡迎您來到FARLAND STORY第五集的劍術和魔法的世界
● 不管是對FS的迷或是第一次接觸FS的人來說，都是一部值得一玩的巨作！
● 這一集的主角是一位可愛的女孩哦！
FARLAND STORY
毀滅天鏡
作業系統
適用：DOS 5.0以上或 Windows95中文版
顯示：VGA
記憶體：6MB
操作：滑鼠
硬碟空間：8MB
音效：聲霸卡相容音效卡
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市光復南路1號10樓 Tel:(02)2760-0174 Fax:(02)2760-1548
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷


98年6月正式登場
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
戰國美少女
新登場!!
CPU：使用Pentium™ 100MHz以上
(推薦使用133MHz以上)
記憶體：16MB以上
640×480
能夠對應 DirectX™
CD-DA MIDI-GS規格
旋起戰國時代的一陣風暴。
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市光復南路1號10樓 Tel:(02)2747-2278 Fax:(02)2760-1548
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷


98年七月發售決定
完全國人自製RPG!!!
歡迎來函索取遊戲展示片!!!
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司


TGL
ZZZ
守護者之劍
GUARDIAN'S SWORD
以上圖形皆為開發中畫面
RPG
ALL NEW STYLE
FOR WINDOWS95
動腦世界
TGL
台北市光復南路1號10樓
E-mail : tgltpe03@ms17.hinet.net



TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY
超級美少女
BATTLE ATHLETESS
大運動会





前世你是統馭天下的將領，今生讓你重溫稱霸世紀帝國的豐功偉業・・・

Microsoft® Age of Empires 史詩般的戰略遊戲經典

雄霸天下，唯我獨尊！

Microsoft® Age of Empires 風起雲湧，佳評如潮！

「這是一套會對婚姻造成極大威脅的遊戲...1997年最頂尖的電腦遊戲」 Gamezilla 1.3.98
「1997年年度最佳遊戲與年度最佳即時戰略遊戲軟體」 CNET Gamecenter
「五顆星最高評價」~ CNET Gamecenter 10.28.97 / Computer Games/Strategy Plus 12.97
「來自Microsoft的年度最佳遊戲軟體」 ~Jeff Green, San Francisco Chronicle 11.1.97
「五星級電腦遊戲的傑作」~ Computer Games Strategy Plus 11.97
「即時戰略遊戲的最新盟主」~PC Gaming.com 11.97 / 德國GameStar 12.97
「絕對燦爛耀眼！」~PC Zone 9.97
「這個遊戲太棒了！我衷心的推薦給即時戰略的玩家們」 Computer Gaming World 1.98
「節奏緊湊，引人入勝，讓人停不下來的戰略遊戲」 OGR COM12.97
「最傑出的多人連線遊戲特別獎」 The Computer Gaming World 3.1998

這些讚言只是其中一小部份，Microsoft Age of Empires的魅力正在全球引爆、快速蔓延：上市四個月內，銷售量在全球55個國家已經累計超過100萬套！現在，你必須親自來感受Microsoft Age of Empires的震撼力！

• 特別推出中文包裝版，附中英對照使用說明書及遊戲資料卡



Microsoft Age of Empires「任務劇本大賽」、台北電腦軟體展(4/29~5/3)大會活動「世紀帝國爭霸戰擂台賽」，獎品總值超過10萬元！
趕快上站 http://www.microsoft.com/taiwan/products/game/aoe/ 或利用傳真查詢（02）2517-6926 文件代碼 9112

原估計零售價1,890元

發燒價1,190元

以上所提之產品名稱及商標，係屬各該公司所有


sin
原罪
暑假震撼登場
ritual
產品銷售聯盟
憶弘國際



浩劫餘生
米利亞 多媒體
產品銷售聯盟
億弘國際
Acclaim



瘋狂賽機非常容易上手，但要玩得好可不簡單 - PC Zone
如果你還想買其他遊戲，那你一定瘋了 - PC Format
繃緊你的每一根神經，加入最瘋狂的飛行競賽！
和你的朋友一起在城市叢林裡競逐．
記住，飛低一點才能呼吸新鮮空氣
蒐集寶物，賺錢提升你的配備！
瘋狂賽機
Plane Crazy
UNCIVIL AVIATION
Europress
www.mmi.com.tw
www.europress.co.uk
Plane Crazy is a trademark of Inner Workings

米利亞®遊戲光碟 5週年慶

買2送1 大放送!!


Quake II
雷神之鎚 I[illegible]


[illegible] Reign
黑暗帝國(中文包裝)


[illegible]
機甲奇兵

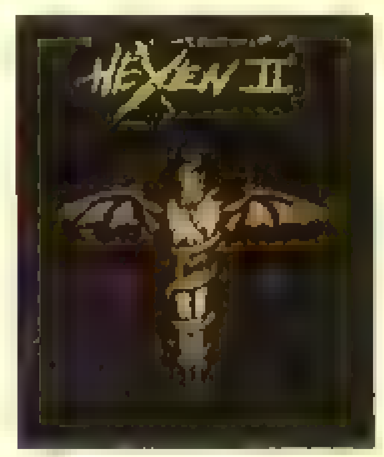

Warlords III
戰神I[illegible](中文包裝)

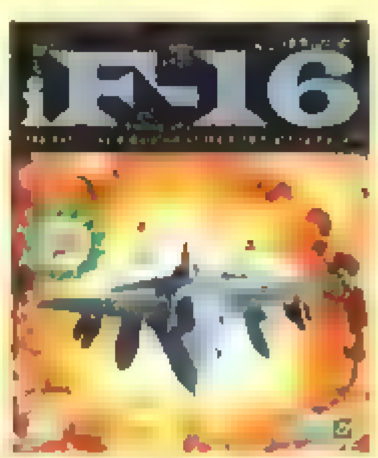

International Rally
[illegible]
98國際越野冠軍賽
(中文包裝)


Riven
迷霧之島II


iF-22 v5.0
iF-22猛禽式戰鬥機5.0


Capitalism Plus
企業帝國黃金版
(中文包裝)


Hexen II
新毀滅巫師II

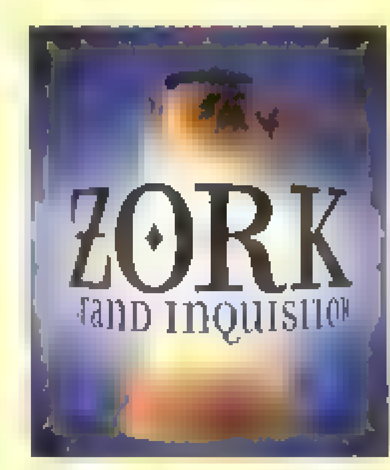

iF-16
[illegible]戰隼式戰鬥機


Seven Kingdoms
七大王朝
(中文包裝)


[illegible] No Prisoners
毀滅傭兵
(中文包裝


Battle Zone
終極戰區


Air Warrior III
空戰神兵III


Zork Grand Inquisitor
魔域大審判


P[illegible]
瘋狂賽機
(中文包裝


[illegible] Project [illegible]
旅人計畫


Entrepreneur
企業大亨
(中文包裝)


Semper Fi
陸戰雄獅


Myst
迷霧之島

詳情請洽全省各大電腦賣場●書局及電腦遊戲專賣店

米利亞®是憶弘國際股份有限公司的註冊商標



www.mmi.com.tw

台灣區獨家代理發行、生產製造

憶弘國際股份有限公司

Tel:02-2218-9808 Fax:02-2218-9801

本活動至
87年5月31日為止
郵戳為憑

毛利元就制霸天下篇

作者/APOLLO



1.因為武器可以自行製作，所以只要有工匠要加入，就儘量雇用。工匠的等級高低，會影響他可以製作物品的多寡，所以運用一些技巧使工匠經驗值大幅提高是必要的。下面就稍微介紹怎麼做吧！其實很簡單，你先把所有工匠目前可製作的物品及所需原料察看一遍，再回市集看看哪些原料是可以買到的。例如：合成「胸鎧」的（鐵板＋鉚釘）、合成「飛爪」的（菜刀鐵＋鐵鎖）、合成「龍爪」的（飛爪＋玉鋼）…等，之後便針對那幾種物品，反覆的製作，直到那位工匠學會了所有他可能製出之物品的作法（如果以他目前等級尚無法製出的物品，會有網點標示）。在遊戲的過程中，你可能需要時常注意新加入的工匠是否也可用此方式培養，或那些尚未學全可開發物品製法的工匠，能否適用此法則。其中一些經過加工的合成品，賣價比原料還高，尤其是「龍爪」（如果連「飛爪」都自己作的話，它一件可以賺375元），所以如果缺錢時，做點手工藝亦不失為攢錢的好方法。雖然也有些合成品反不如原料值錢，但在製作的過程中，你的工匠可藉此獲得經驗值，所以花點小錢又何妨！

2.本遊戲除了SLG外還加入了RPG成份，所以沒事多和人家說說話，如此不僅可獲得一些資訊，且常常還能得到額外的物品與金援；而關於發生於民眾們的一些事件，也最好多幫大家解決，因為通常好心都會有好報的。

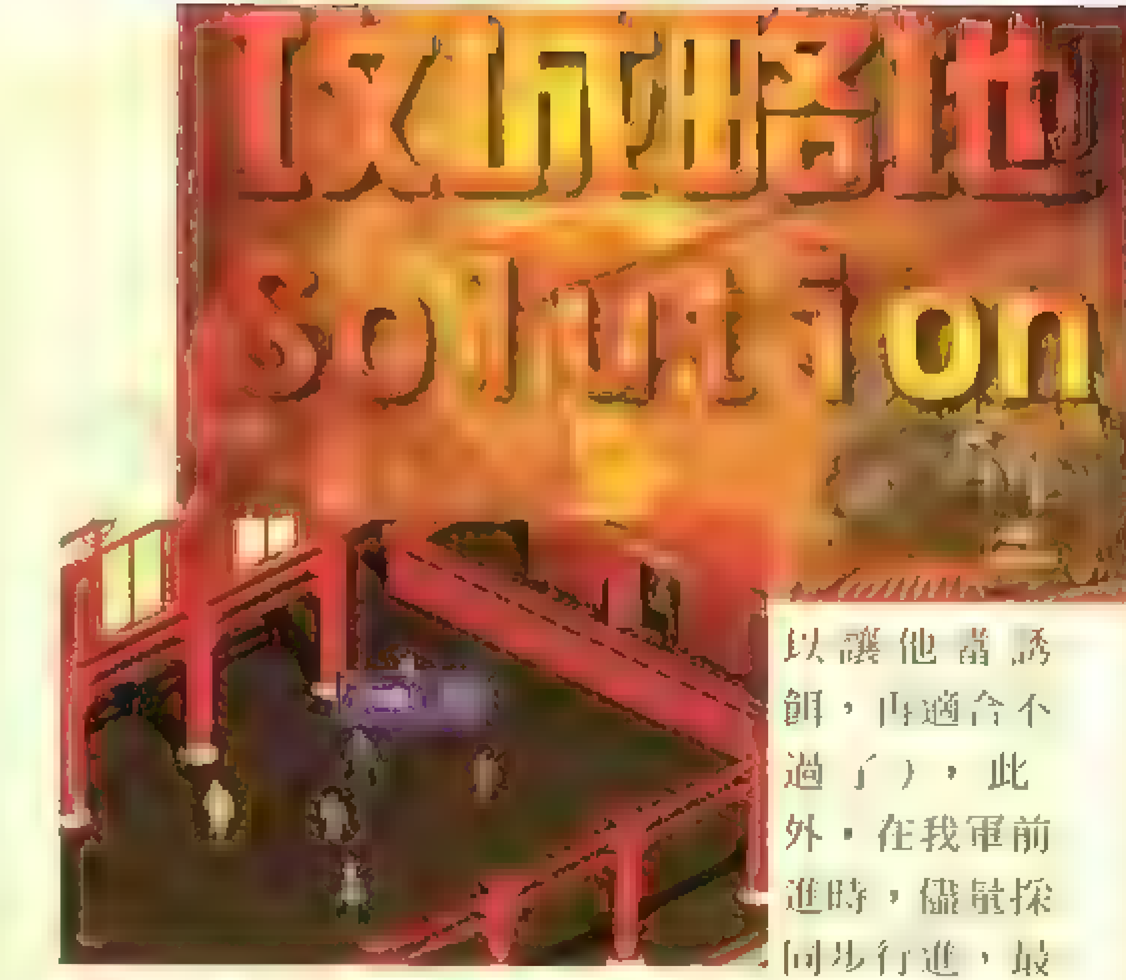
3.每回戰役結束後，都要重新探索每個場合，如：寺院、酒館、市集…等，並再和每個人說話，以獲得許多寶貴物品及道具；此外，亦須進入練武場將那些未達標準的武將（電腦會自動篩選）全訓練至練武場不能接受為止（電腦會判斷），在此補



充一點，如果你覺得某位武將實在爛斃了，根本不會去用他，那就不用每關都訓練，等他離練武場可允許標準有一段距離時（例如最高可訓練到16級，而他現在只有13級），再對他進行訓練，這樣有一個很大的好處，就是容易達到連勝六場的情況（也就是會獲得額外的獎品，有時甚至會有慕名而來的武將加入）

等搜刮了所有民脂民膏並鍛練一身好功夫後，在城內該辦的重要事，就剩下把每個武將的配備全提昇到最高檔這事了。最好每人都能配一匹馬和一件鎧甲，並帶上兩個恢復耐久力的藥品（如果是運輸隊等耗技能值的隊伍，則配上恢復技能的藥品），到遊戲中期左右開始有一些可增加運氣及耐力的物品出現，如果不嫌煩也可每人都幫他們弄一個來配帶配帶。下面介紹每個回合的單元中，會列出每個場合所能獲得的物品，如果沒有得到，必是順序不對，那你就先到其他場合四處逛逛再回來

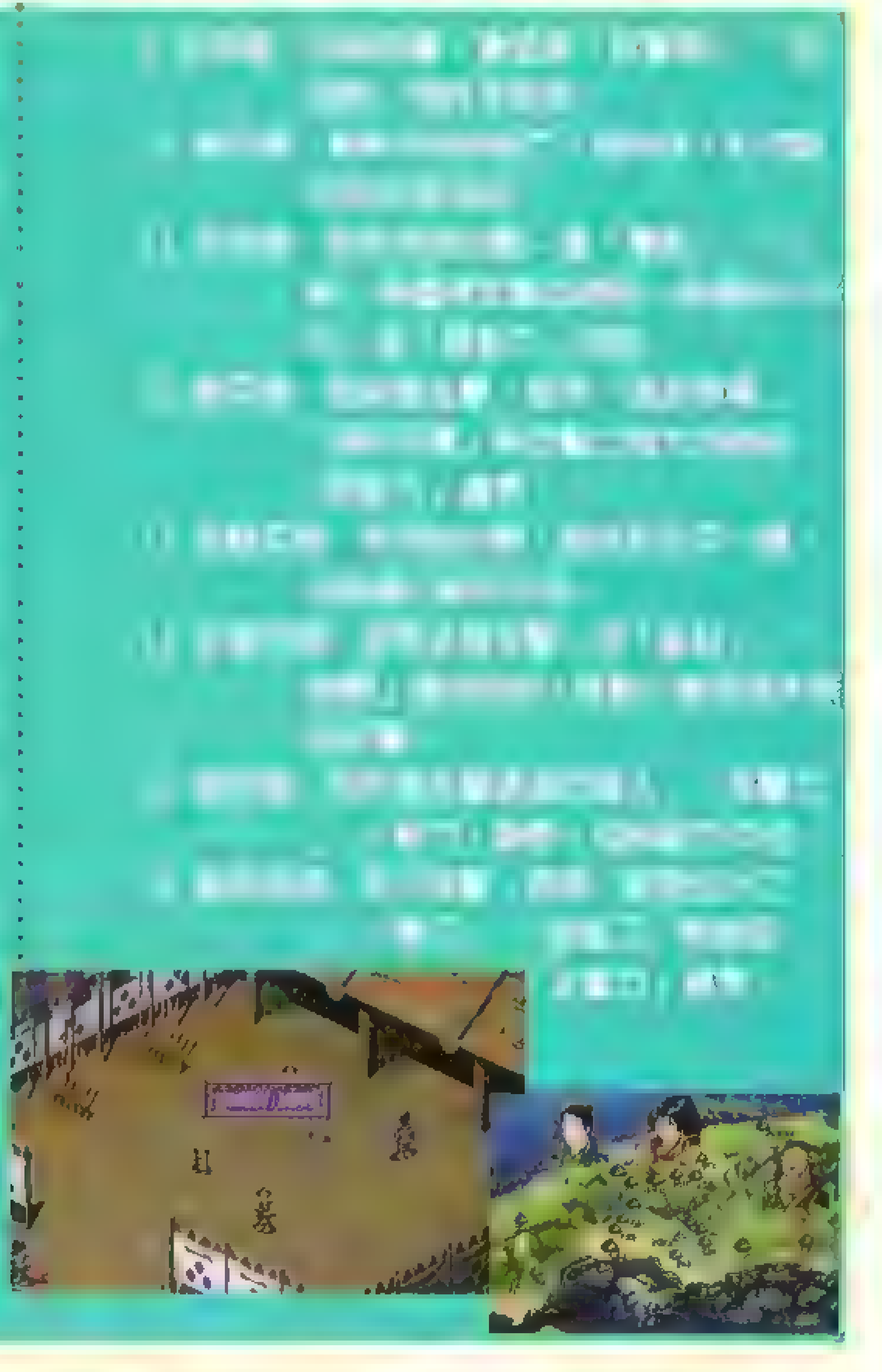
4.在戰鬥時一定要掌握各個擊破的原則，且切莫莽撞的一味前進，最好在對付每撥隊伍時，都先派高強的將領前去誘敵（通常是派「毛利元就」，因為如果你在遊戲之初，曾讓他去練武場連勝六場的話，就會獲得一件名為「熊毛植黑絲威大鎧」的護甲，穿上它的元就簡直可用刀槍不入來形容，所



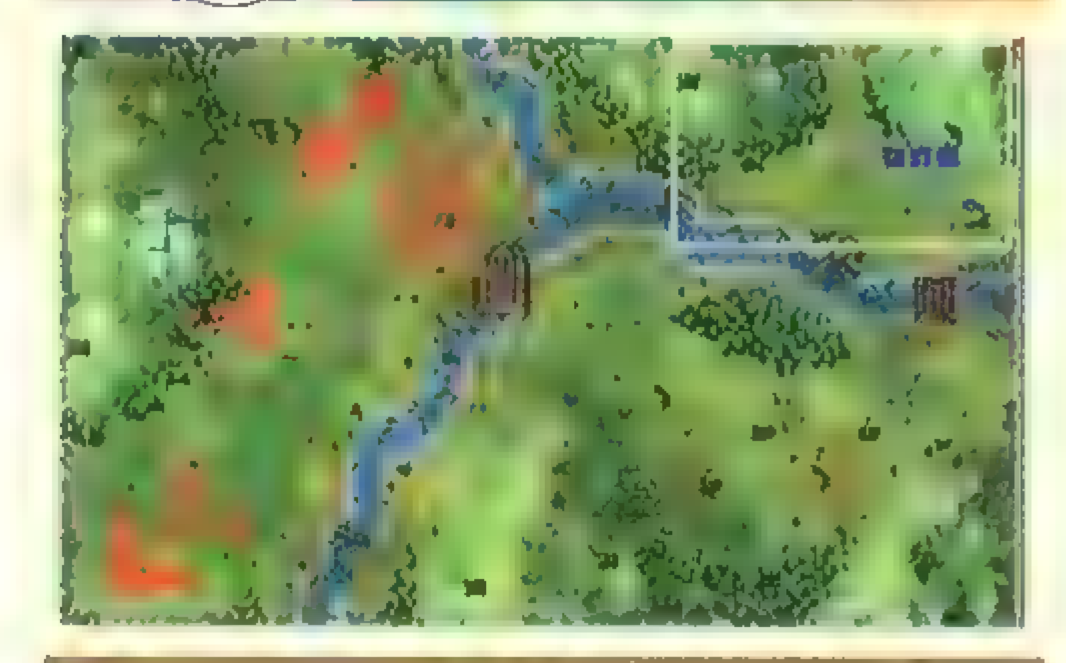
以讓他當誘餌，再適合不過了），此外，在我軍前進時，儘量採同步行進，最好別有落單之情事發生，最前方與最後方隊伍間的距離，最多不要差超過兩回合內可前進的格數。此外，因為主動攻擊與被動攻擊（即還手）威力大很多，所以最好儘量制敵之先，以減少我方的損失。

5.在每關戰鬥開始前，最好先存檔，因為這次不像「三國志英傑傳」死了還可以從這場戰役重新來過，萬一不幸落敗，只會跳到最原本的遊戲開始畫面，所以當你好不容易才玩到某一關，卻又忘了存檔就死掉的話，真的會欲哭無淚。





第①回 初生之犢



《[illegible]》

【西館】：「大藏輔之直」加入、「國元大高」加入
【寺院】：金100、古鐵、碎鐵
【市集】：「豬垣三郎太」加入、得到國瓦長高的盒子、佛藥丸、鐵鎖
【倉庫】：杜仲、[illegible]
【練武場】：[illegible]

《[illegible]》

@勝利條件：武田元繁撤退
@回合數限制：40
@敵方隊伍：武田元繁LV4騎兵
熊谷元直LV3騎兵
香川光景LV2弓兵
己斐直之LV3弓兵
槍隊LV1×3
LV2×3
弓隊LV2×7
騎兵隊LV1×5
LV2×6
弓騎兵隊LV1×4
@戰場寶物：忍具匠「柞岡源坐」、鐵板×3、砂鐵×2、薄鐵×4、黃櫨×2、竹、鋼釘、槍、三年竹、鐵鎖、短刀腰刀製法書、甲伏鍛造技術書、合鍛造技術書、黃金200、運氣上升1點

這關主旨是要援救有田城，一旦有田城陷落後，臨近的吉田郡山城亦面臨不保，所以我方自然當仁不讓前往支援。這是主角「毛利元就」第一回上戰場出征，故本關可說是沒什麼難度，只要你曾在吉田郡山城內的練武場將毛利訓練至4級，並將所有能派出的部隊都叫出來，那要闖關簡直易如反掌。

首先，你必須把所有的部下全部從城中叫出來，再來全速讓所有隊伍通過前方的木橋，當你過橋不久後，敵方的前驅部隊就會臨軍而下，這時你就稍稍停留一下腳步，把這些先鋒隊伍一一除掉後，再將大軍往左方移進。一旦接近第二座橋時，敵人就會有兩隊人馬開始動作，一者是「香川光景」領軍的槍兵、弓兵隊會牽制我方，另者由「己斐直之」率領的部隊則會開始攻擊有田城內的「小田信忠」。

因為萬一「小田信忠」死亡，戰事就算失敗，所以乾脆先派大軍前往救援，讓後頭的援軍對付「香川光景」即可，待「己斐直之」被解決後，再回頭收拾「香川光景」。當這兩團的敵軍都砍殺完畢後，接下來，只要堅守個個擊破的原則，勝利就離你不遠了。

第②回 一朵花



《[illegible]》

【酒館】：炭×2、砂鐵、薄鐵、杜仲、竹
【寺院】：鋼釘×2
【市集】：攻擊恢復藥
【倉庫】：小恢復書
【練武場】：每人最多練到4級，連勝六場獎品[illegible]運氣上升1、[illegible]鐵板[illegible]
【民宅】：古鐵、鐵鎖

《[illegible]》

@勝利條件：藏田房信撤退
@回合數限制：50
@敵方隊伍：天野隆重LV3弓騎兵
天野興定LV4弓騎兵
藏田房信LV5槍兵
藏田直信LV5弓兵
槍隊L2×4
L3×5
弓隊L2×3

騎兵隊L2×3
L3×5
弓騎兵隊LV3×5
強盜LV2×3
LV3×2

@敵方援軍：杉重矩LV15騎兵
騎兵LV12×3

@投降武將：天野隆重（當毛利元就與其面對面時，他就會投降）

@戰場寶物：藥師「日生紀秋」加入、弓製法書×2、短刀腰刀製法書×2、甲伏鍛造技術書、合鍛造法書、杜仲×4、蛇×3、鐵鎖×2、鉚釘×2、砂鐵×2、金200×4、竹、三年竹、薄鐵、黃雄、胸鎧、槍

@過關寶物：黃金200、「安藤景綱」加入

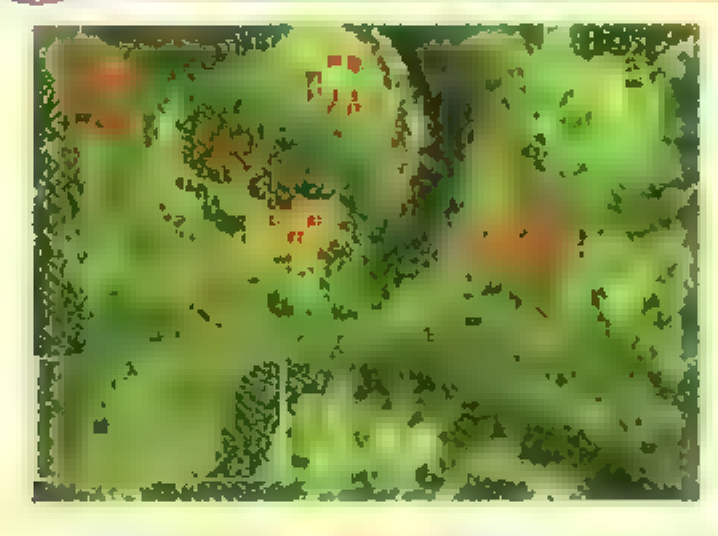


這關最好兵分兩路，因為之後敵方會有一隻游擊軍從南方直撲我方主營，如果不預先派軍攔截，所有的努力將前功盡棄，我的建議是把行動力佳的騎兵、弓騎兵、豪族等隊伍，作為攻擊主力，而其他的部隊則負責打擊南方前來的敵軍。

把主力軍開往橋的那頭後，先將包圍「吉川元經」的敵軍殲滅，之後由「天野隆重」領導的敵方援軍就會開始進攻，其實他們大多都是菜包，不需要花什麼力氣即可打勝，接下來就將火力調到鏡山城內。當你進到城的中央時，敵方的援軍就會應聲而至，此時看你要快速把「織田信房」解決，還是等援軍來一併處理皆可（敵方的援軍蠻強的，如果你發現無法打贏，就迅速收手直接取「織田信房」的項上人頭吧！），但別忘了回合數的控制，並記得將庫房內的寶物奪到手。

在這補充一點，這關藥師「日生紀秋」會加入我方，要好好利用他，像「恢復藥－梅」的原料很便宜且在市場都可以買到，使用效果又十分不錯，故可以在往後每關戰役開始前，都先讓每個人配二個在身上。

第3回 兄與弟





《吉田郡山城內》

【酒館】：杜仲、薄鐵、黃櫨、砂鐵
【寺院】：薄鐵、槍、「山之上為之」加入
【市集】：「唐島通典」加入、「沼田八兵衛」加入、砂鐵、鉚釘、鐵鎖、槍、蛇、防禦恢復藥
【倉庫】：恢復水
【練武場】：每個武將最多可練到5級

《船山城之戰》

@勝利條件：全數殲滅敵人
@回合數限制：50
@敵方隊伍：相合元綱LV6騎兵
阪廣秀LV6弓兵
渡邊勝LV6騎兵
桂廣澄LV6弓騎兵
槍隊LV4×6
弓隊LV4×4
騎兵隊LV3×1
LV4×6
忍者LV3×3
LV4×2
強盜LV4×2
弓騎兵隊LV3×2

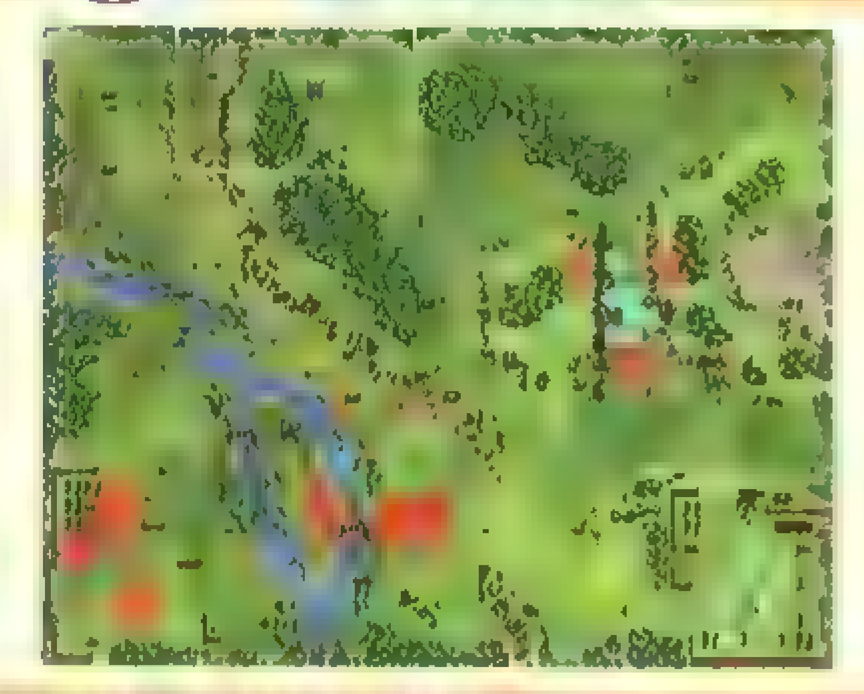
@投降武將：桂元澄

@戰場寶物：各種大刀製法書×2、長柄刀製法書、短刀腰刀製法書×2、杜仲×2、古鐵×2、鐵板×3、槍×2、蛇×3、砂鐵×2、鉚釘×2、藤、金250

@過關寶物：金300

這關敵人總共分為五路軍，不過別擔心，因為每支隊伍都只用一小撮來形容，所以打起來並不難。戰事一開始時，西北方由「渡邊勝」所率領的軍隊會先發難，不久後，東北方的「桂廣澄」軍亦會委隨而至。當我方與先前的「渡」軍打的差不多時，「桂」軍應該也到了，這時，要小心維護主營，切莫讓其被攻佔，解決了這兩隊人馬後，就可以將焦點移向位於山際的「相合元綱」、「阪廣秀」軍團。將他們殺退之後，就只剩下東北山上的「桂元澄」軍了，在攻打他們時，別急著消滅所有敵軍，至少要讓「毛利」站在「桂元澄」旁和他面對面一次，因為這樣做之後，他就會投靠到我方。

第④回 訣別之時



【吉田郡山城內】

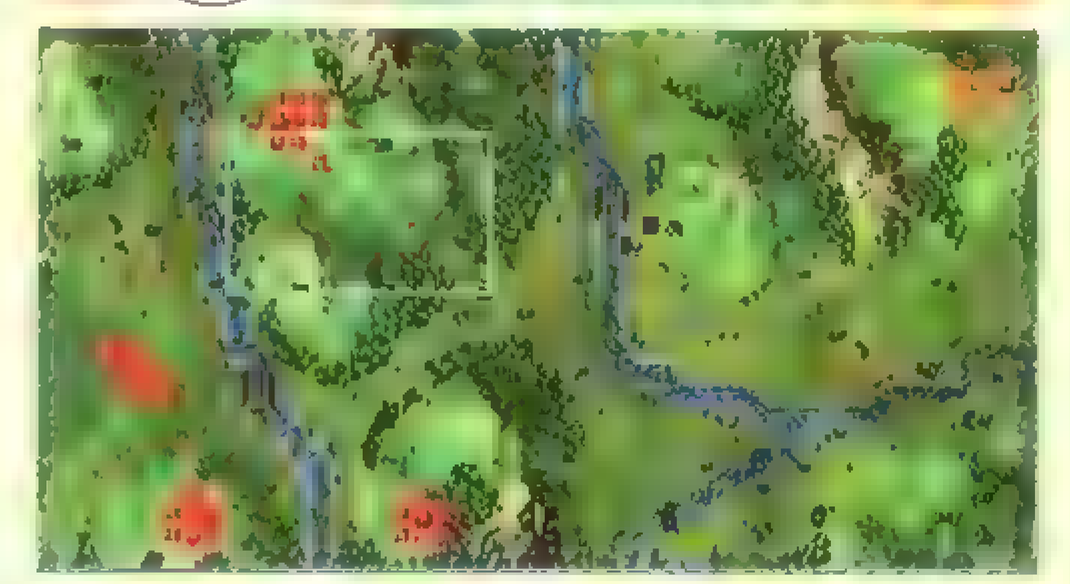
【酒館】：「[illegible]」加入
【市集】：攻擊恢復藥、「關義信」加入、「長谷部信友」加入
【倉庫】：鐵板、書籍
【練武場】：最高[illegible]級
【民宅】：「[illegible]」加入

《銀山城之戰》

@勝利條件：大內義隆撤退
@回合數限制：70
@敵方隊伍：大內義隆LV8騎兵
杉重矩LV7騎兵
槍隊LV6×7
弓隊LV6×2
LV5×9
騎兵隊LV6×3
LV5×6
LV4×4
弓騎兵隊LV6×3
LV5×5
僧兵LV6×2
@敵方援軍：陶興房LV7騎兵
濟藤辰美LV6浪人
浪人LV6×2
弓騎兵隊LV6×3
騎兵隊LV6×8
@戰場寶物：「[illegible]」加入、金 200、各種大刀製法書×2、長柄刀製法書、合鍛造技術書、回棒鍛造技術書、黃櫨×2、棗×2、藤、檜×2、椴×2、杜仲、鐵板
@過關寶物：金2560

這關的敵人可算是到目前爲止最強悍的，非但數量多且等級也高，不過，如果在進攻時能注意幾個重點，就不太需要擔心。首先，讓大軍儘量靠東方走，也就是往有我方援軍的山澗處走去，千萬別往中線去，以免提早觸動由「杉重矩」帶領的大軍。待將東方原有的敵軍與敵方援軍消滅後，在西方的「杉」家班大軍就會蠢蠢欲動，開始進攻銀山城。此時，我方最好也立刻將軍隊班師至銀山城內，如沒意外，應會比敵方早到，趁守株待兔的空檔順便把銀山城庫房中的寶物拿一拿吧！（如果硬是來不及，也要在打敗「杉」軍後拿完寶物再離開銀山城）和「杉」軍作戰完畢後，就直接往西南方前進吧，一接近半島前的橋墩時，敵人又會有一支援軍出現於西北方，這時，就把我軍集中起來停留在原地，等上頭的傻瓜自投羅網，雖然只會有一部份的敵軍下來，但仍不需你親自派兵過去圍勦，因爲等你將下來的敢死隊與半島上的部隊消滅的差不多時，西北的「陶興房」軍就會看不下去，自己衝殺下來，在這同時，西方由「大內義隆」領軍的隊伍，也會派一小隊人馬對我方來個雙面夾擊，面對這種情勢，我們自然也必須將軍隊分爲兩組。我的建議是「毛利元就」自己一組（因爲毛利一夫當關，萬夫莫敵），其他所有人一組，要讓毛利去牽制北方軍（先將「陶興房」拿下）或西方軍皆可，只要記得讓兩個場面有所距離，不要讓我軍成爲夾心餅乾即可。浴血奮戰完了後，先將我軍調養一下，使所有人的耐久力恢復到七成左右，才繼續向「大內義隆」進攻。

第⑤回 盟主的條件



【吉田郡山城內】

【酒館】：長柄刀製法書、檜、黃櫨、藤、恢復酒
【市集】：椴、檜、黃櫨、恢復米、杜仲、棗
【倉庫】：防禦恢復藥或智力恢復藥
【練武場】：可昇至7級

《安藝平定戰》

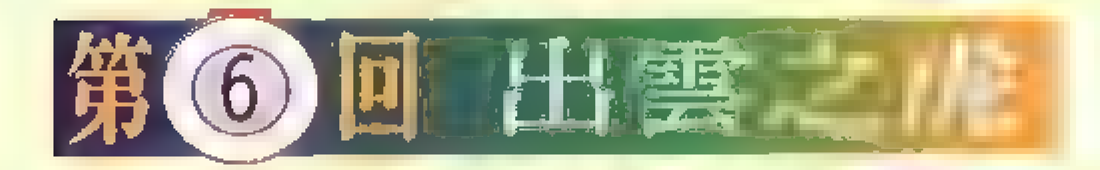
@勝利條件：全數殲滅敵人
@回合數限制：70
@敵方隊伍：熊谷信直LV8騎兵
香川光景LV8弓兵
武田光和LV8槍兵
騎兵隊LV6×6
LV5×3
強盜LV5×2
槍隊LV6×4
LV5×2
弓隊LV6×2
LV5×2
弓騎兵隊LV6×2
LV5×6
@敵方援軍：穴戶隆家LV9弓騎兵
強盜LV7×5
騎兵隊LV7×3
@投降武將：穴戶隆家、熊谷信直、香川光景

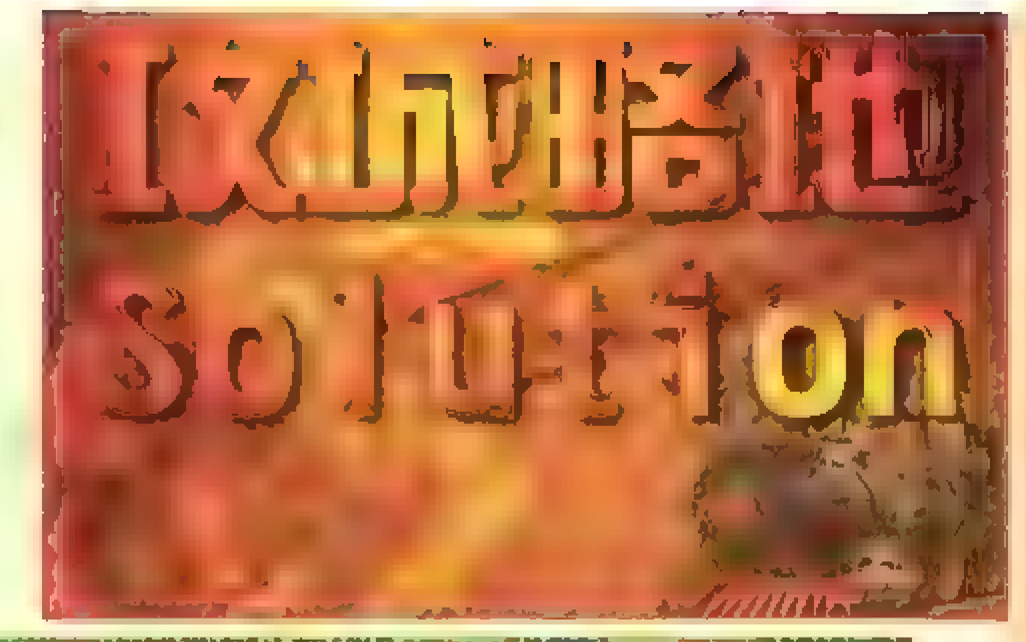
@戰場寶物：各種大刀製法書×2、長柄刀製法書、圓棒鍛造技術書×2、合鍛造技術書、漿×3、籐、杜仲×3、鐵板×3、茶刀鐵×2、鐵鎖、金300、薄鐵、四年竹

@過關寶物：金300



一開始先做個假動作，派一支騎兵前往「穴戶隆家」軍的方向，好似要攻打他，就可引來「香川」與「熊谷」各一部份人馬前來自找死路，這時，把先前往東北方的師調回來，讓大軍在我方主營周圍靜待敵軍到來，等把那些三腳貓除去後，就可派出超級宇宙無敵第一強「毛利元就」獨自收拾東北方的「穴戶」軍團（如果讓「毛利」和「穴戶」面對面，他就會加入我方），至於其他剩下的人，除了從中挑一個能力不強的武將去東南方取寶外，餘者則先到橋的另一端等待，當「元就」凱旋歸來，就是我方再出發的時機了。雖然「熊谷」軍與「香川」軍兩者先解決誰都可以，但如果以順路的觀點，則先攻「熊谷」再滅「香川」是比較好的選擇，之所以要等「元就」回來才開始進攻，是因為當「毛利元就」碰到「熊谷信直」與「香川光景」兩人時，他們都會加入我方，所以讓毛利來主導攻勢會比較有利。







《吉田郡山城內》

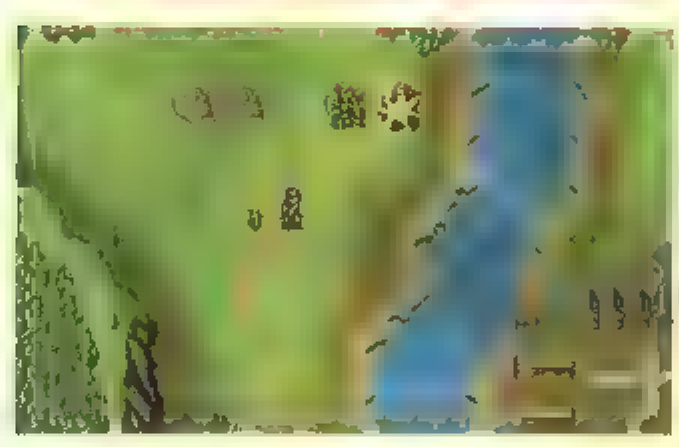
【酒館】：「伊木求長」加入、「穗村忠重」加入、恢復麥、合鍛造技術書
【市集】：各種大刀製法書、長柄刀製法書、圓棒鍛造技術書、小恢復藥
【倉庫】：金500
【練武場】：最高練到8級、「諏訪雁次郎」加入
【作坊】：籐
【民宅】：恢復米

《吉田郡山城之戰》

@勝利條件：全數殲滅敵人
@回合數限制：60
@敵方隊伍：尼子晴久LV10槍兵
尼子久幸LV9騎兵
尼子國久LV9弓騎兵
尼子誠久LV9弓騎兵
槍隊LV7×6
弓隊LV7×3
騎兵隊LV7×13
弓騎兵隊LV7×11
@敵方援軍：武田信重LV9槍兵
吉川興經LV9騎兵
槍隊LV7×3
弓隊LV7×4
強盜LV7×4

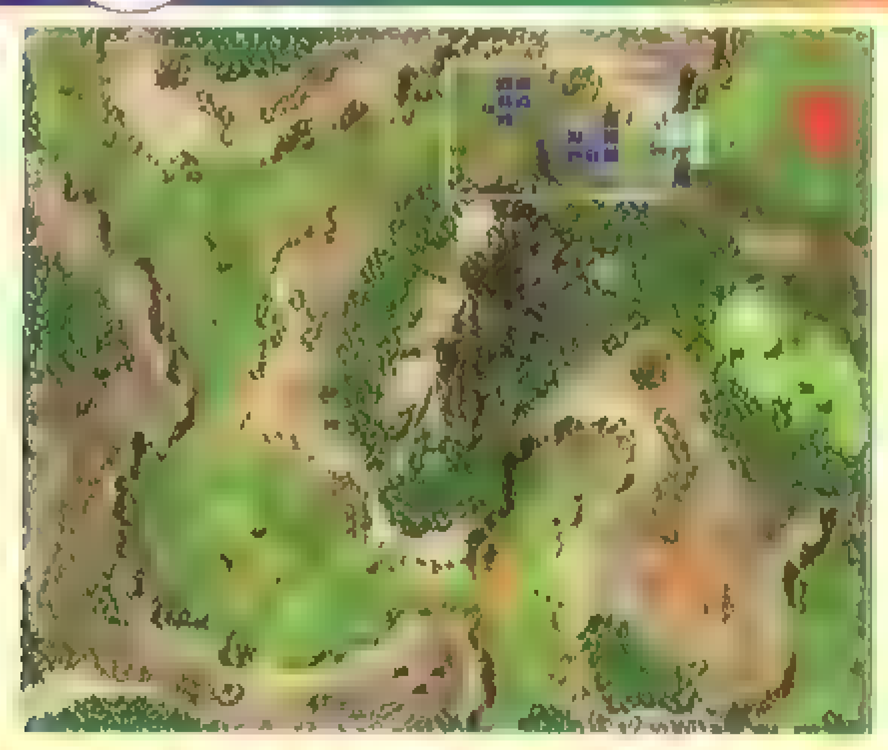
@戰場寶物：「高橋右京太」加入、圓棒鍛造技術書、短刀腰刀製法書、槍製法書、殺、籐、伊勢神宮護身符

@過關寶物：金1000



這關的戰場不再是別人家，而是我們自已的城池，因爲城內較狹小，所以別在城內等死，要主動出擊，將所有大軍調至城外的村莊後，敵人應該也到了，就在那裡與敵人進行第一回的戰鬥吧！把自動送上門的敵軍都打完後，就派「元就」過橋去誘「尼子誠久」軍，最好先讓「元就」獨自和「誠久」軍對戰會，等削弱了一部份，再讓我軍全面進攻。待「誠久」被我方殺的差不多時，由「大內」派來的援軍就會出現，此時，「尼子」軍反而成爲弱勢，我方要保住城池也已不是問題，只是看你要把經驗值集中給少數人（僅派少數人殺敵，其餘在旁看熱鬧）還是分散給大多數（全員出擊，有敵人大家殺）。最後，還有一點要注意的是，在螢幕中間北方處有四個關砦，一定要派兵將每個都佔領（就是讓我軍踏上關砦就可以了），不然會有敵人源源不絕從裡面出來。

第⑦回 愚蠢的[illegible]



[illegible]

【酒館】：恢復酒、竹

【寺院】：「村田[illegible]」加入、[illegible]

【[illegible]】[illegible]

【倉庫】[illegible]

【[illegible]】[illegible]

【[illegible]】[illegible]

[illegible]



@勝利條件：「毛利元就」到達東南的地點

@回合數限制：40

@敵方隊伍：騎兵隊LV9×4

@敵方援軍：吉川興經LV15騎兵

弓騎兵LV9×4

騎兵LV10×3

LV9×2

弓隊LV10×2

忍者LV10×1

LV9×4

（上述所列是本關一開始敵兵的情況，因爲在遊戲進行中，敵方部隊會不停增加，故其餘的就簡略）

@投降武將：

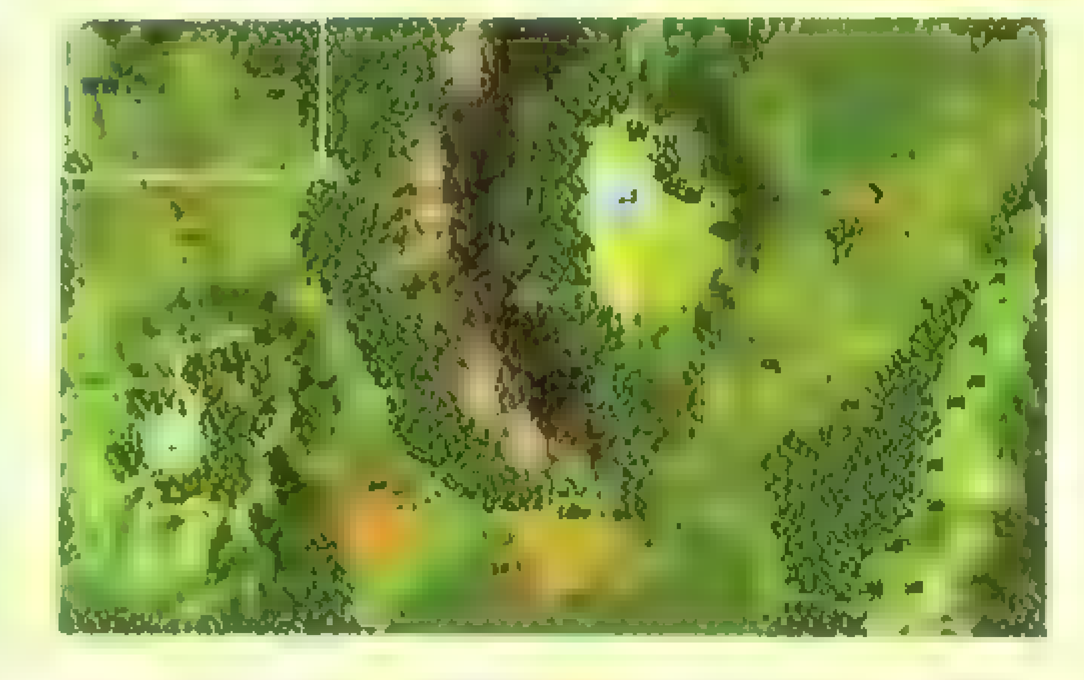
@戰場寶物：「江尻又造」加入、各種大刀製法書、長柄刀製法書、刀劍製法書×2、金300×2、三年竹、槍、漆、椴、菜刀鐵



這關的勝利條件是讓「元就」順利撤退至東南方，不過因爲敵人相當強大且回合限制數是40，所以想把所有的敵軍消滅再從容離開是不可能的，故原則上最好採且戰且走（也就是邊打邊跑）的政策。

因爲東方是死路，所以突圍須從西方。才向西進不久後，就會有預先埋伏的敵軍出來搗亂，這時，可以乘著「渡邊通」將敵軍誘至西北時，迅速向南方邁進，一入南方峽谷，左右兩邊則會有一堆土匪應聲而出，對於他們不用硬拼，只消派「平造」與其中任一人接觸，所有強盜軍團就會撤走，且他們的頭頭「國富降造」還會加入我們協助退防。等我軍到了南方並往東南前進時，同樣地在峽谷處又會遭遇埋伏軍，此時別猶豫，繼續朝東南方挺進，最後會遇上由「吉川興經」統領的軍隊，不管有沒解決，只需讓「元就」逃到東南就獲勝了。

第⑧回 百萬一心



《吉田郡山城下》

【酒館】：黃櫨、籐、智力上升3點
【寺院】：「村田三十郎」加入、學會治獸打的技術、槍製法書、山藥、蚯蚓、米、漆
【市集】：「瑪瑙重春」加入、鍛、槍、興奮劑
【倉庫】：圓棒鍛造技術書、火藥調配書
【練武場】：最高練到10級、學會象棋的秘訣（智力上升5點）
【民宅】：大恢復書

（其中民宅的大恢復書與寺院的木皮漆只會從中獲得一種，其端看你是否直接給鄉錢）

《備後迎擊戰》

@勝利條件：全數殲滅敵人
@回合數限制：50
@敵方隊伍：龜井秀綱LV11騎兵
牛尾幸清LV10弓兵
尼子國久LV12弓騎兵
尼子誠久LV11騎兵
山中滿幸LV11騎兵
軍師LV10×2
槍隊LV9×6
弓隊LV9×2
騎兵LV10×6
弓騎兵LV10×6
忍者LV9×4
強盜LV9×4
@敵方援軍：杉原理興LV11
槍隊LV9×7
弓隊LV9×4
騎兵LV9×6
強盜LV9×4
運輸隊LV9×1
@投降武將：村上吉充
@戰場寶物：各種人刀製法書×2、刀劍製法書×2、合鍛造技術書、槍製法書、圓棒鍛造技術書、山藥、鍛、黃櫨、金 400、紅漆、蚯蚓、米、籐、絹絲、槍、恢復豆、出雲鐵板、菜刀鐵×4、玉鋼×4
@過關寶物：金1000

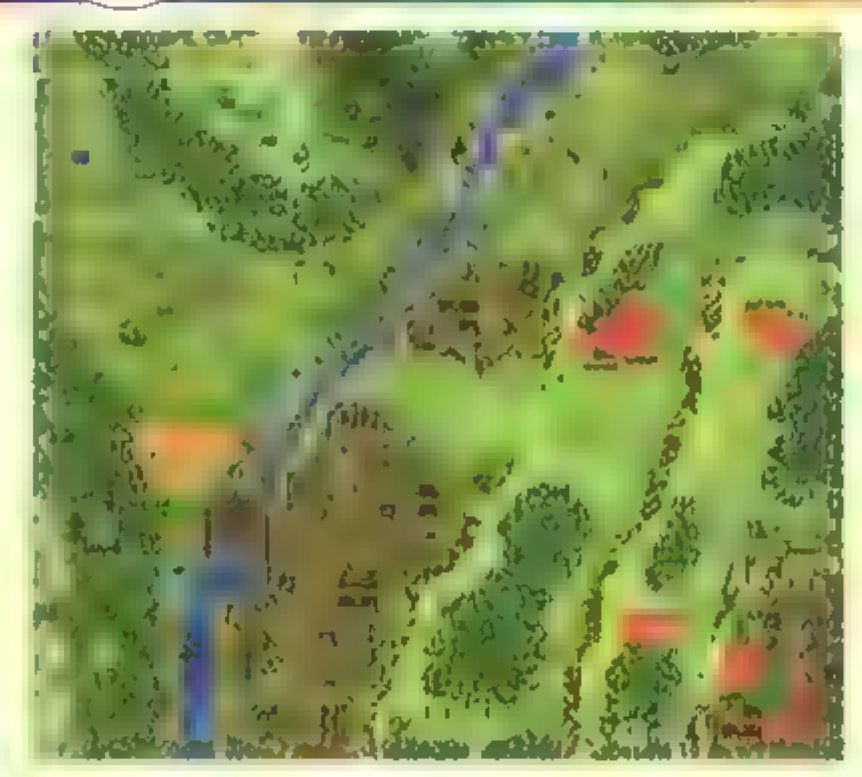
這關掌握時間很重要，因為除了一開始所看的敵人外，在第五回合會有尼子的前鋒到達，在第十回合又會有尼子的主軍加入，這兩國的軍隊雖然不會太強，





但因為「村上吉充」、「三吉隆亮」兩軍如果被滅，這關一樣是失敗，所以一定要迅速前往救援。包圍前方山頭「村上吉充」軍的敵人蠻弱的，所以僅需派5個左右的部隊去支援即可，而其他人則先行往東行走，其實這關除了時間掌握這個重點，剩餘要注意的大多和前幾關相似。因為本關有很多叢林及山坡地，故強盜在此處是很有用的，不但移動速度快且謀略威力大，可以善佳利用

第9回 三箭之訓



【市集】：小恢復藥
【倉庫】：紅漆、蚯蚓
【練武場】：最高練到11段

《[illegible]》

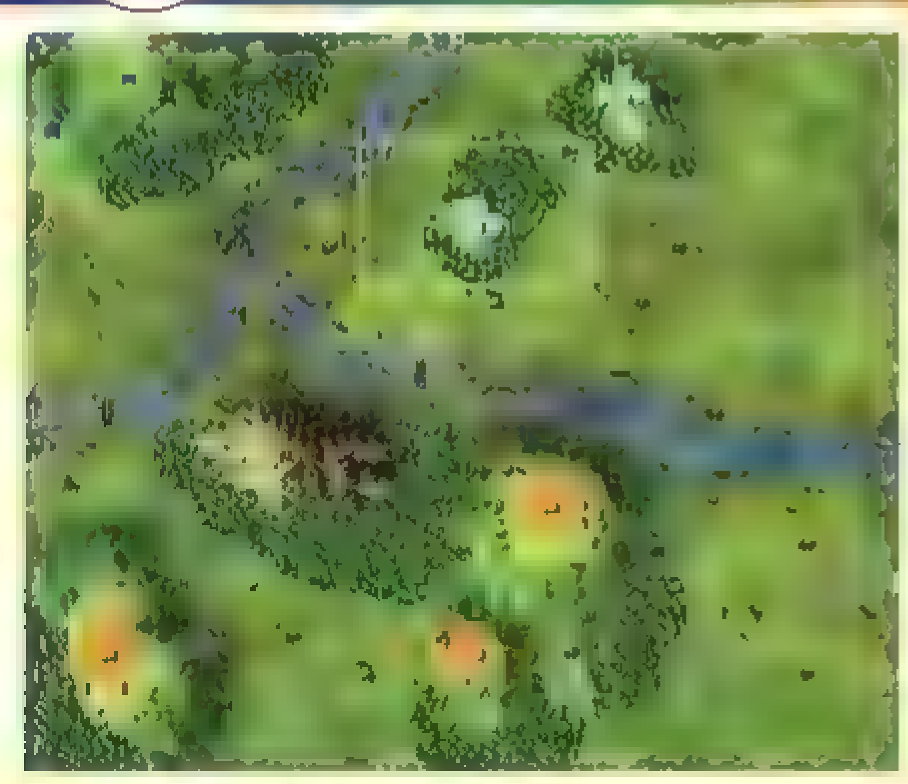
@勝利條件：擊退「杉原理興」
@回合數限制：60
@敵方隊伍：杉原理興LV12槍兵
槍隊LV10×5
弓隊LV10×7
砲兵LV10×5
軍師LV10×2
強盜LV10×7
@敵方援軍：野尻基助LV12忍者
女忍者LV10×6
忍者LV10×7
@戰場寶物：「相馬寶寺」加入、圓棒鍛造技術書×2、合鍛造技術書、刀劍製法書×2、槍製法書×2、火藥調配書、玉鋼×4、菜刀鐵×1、恢復豆×2、南蠻鐵板、石見鐵板、蚯蚓、

槍、椴、山藥、米×2、籐×2、黑漆、黃櫨、絹絲、某人運氣上升1點（看誰拿到就提升誰的）

・過關寶物：金1000

這關一開始就會遭遇敵方忍者的猛攻，因為他們移動的速度很快，所以如果有誰不小心落單，就有可能被殲滅，故我們最好還是讓毛利元就先前去誘敵，使敵人將矛頭轉向他，接著再把被毛利絆住的敵方一個個除去。打完忍者兵團後，循序漸近按步就班的處理掉其它敵人就行了。

第⑩回 叛將陶晴賢



[illegible]

【酒館】：「矢原結秀」加入

【市集】：「津田餘市」加入、小恢復藥、鐵彈製法書

【倉庫】：槍製法書

【練武場】：最高練到12級、經驗值上升3

[illegible]

@勝利條件：全數殲滅敵人（到了二十一回後會轉變為擊退尼子晴久）

@回合數限制：60

@敵方隊伍：尼子晴久LV13騎兵
江田隆連LV12槍兵
軍師LV11×2
弓騎兵LV11×5
騎兵LV11×8
槍隊LV12×2
LV11×4
強盜LV11×4
弓隊LV12×2

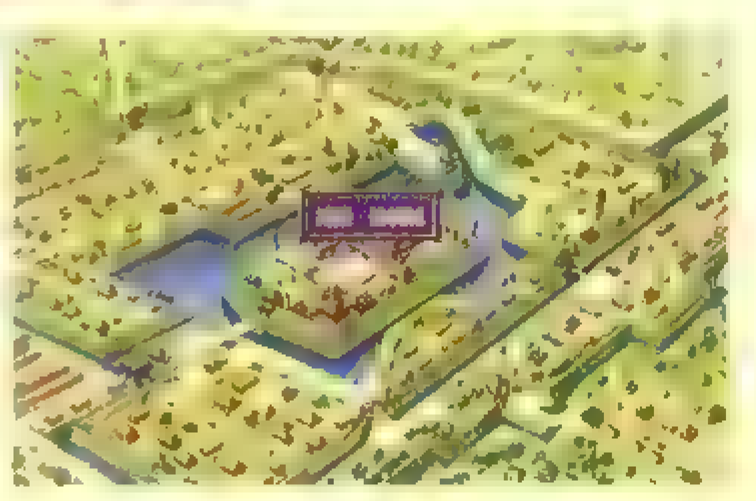
@敵方援軍：平賀廣相LV12弓兵
阿曾沼廣秀LV12槍兵
平賀隆保LV12槍兵
槍隊LV10×8
弓隊LV10×6
砲兵LV10×1
習武者LV10×3
強盜LV10×6

@投降武將：阿曾沼廣秀、平賀廣相、山內隆通（派元就或隆元與他面對面）

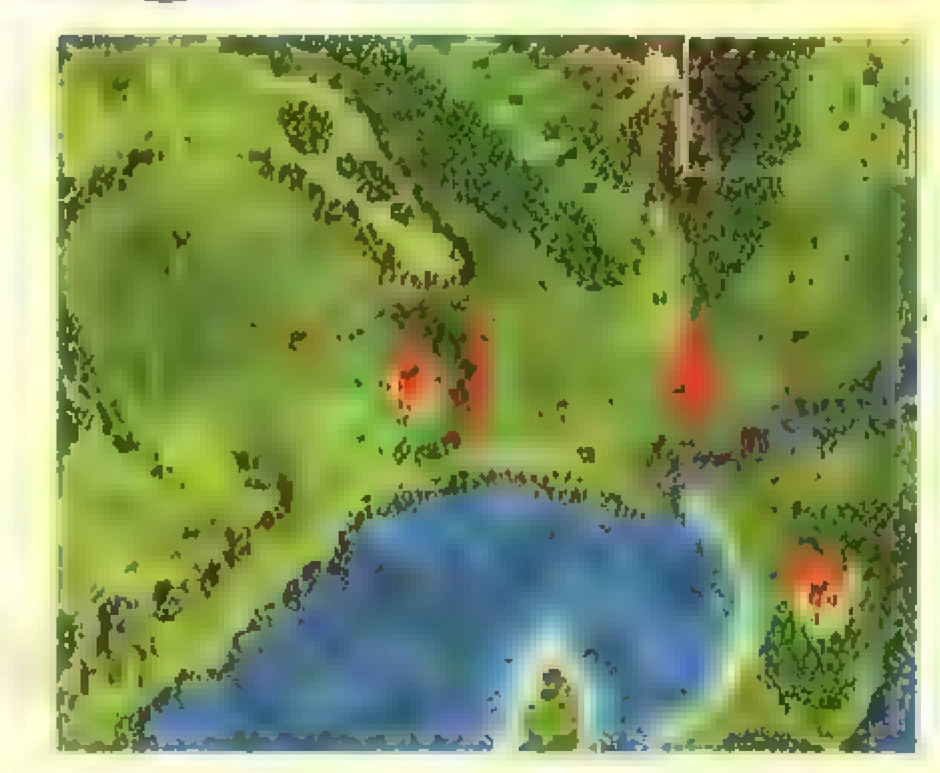
@戰場寶物：「野間兵三郎」加入、甲伏鍛造技術書、合鍛造技術書、刀劍製法書×2、槍製法書×2、火藥調配書、甲賀忍法書、玉鋼×1、荒刀鐵×1、恢復豆×4、南蠻鐵板、石見鐵板、四年竹×2、枸杞子×3、桔梗、何首烏、黑漆、杜仲×2、三年竹、鍍金、山葉、金300×2、某人運氣上升5點

・過關寶物：金1000

這關又是寶物滿地的關，時間也很充裕，可以先向南直行沿路取寶，再轉往東南方「阿曾沼廣秀」、「平賀廣相」等三人駐紮之山頭攻擊，因為他們人多都會投降，故要記得派「元就」或「隆元」和他們接觸，就可以不戰而屈人之兵。在二十一回開始時，由尼子晴久率領的大軍將會到達，而原本為我方的「江田隆連」也會倒戈加入尼子方，此時，要攻擊的目標就轉變成尼子軍，且要小心「江田」軍攻擊主營的動作（我個人的習慣是在每次選擇上陣隊伍時，都會留下一些不是很強且移動力差的，如：弓兵，因為事實上每關的敵人都不會很強，派那麼多武將上場根本不會全用到，倒不如讓他們留在城內，一方面在進攻時可以省事不少，另方面可預防敵人有臨時進攻本營的行動）。



第⑪回 謀略



《[illegible]》

【酒館】：恢復米

【市集】：正宗秘傳書、經驗值上升3點

【練武場】：最高可練到13級

【民宅】：恢復豆、恢復麥

《[illegible]》

【市集】：恢復麥

《[illegible]》

【酒館】：「響四郎」加入

【市集】：「竹間貞國」加入、恢復米

【民宅】：恢復豆

《[illegible]》

@勝利條件：全數殲滅敵人（第五回合後多了一個「擊退宮川房長」）

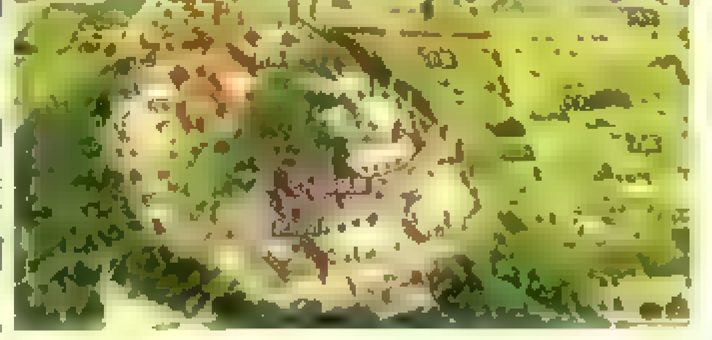
@回合數限制：50

@敵方隊伍：己斐直之LV13弓兵
新里式部LV13槍兵
野間隆寬LV13騎兵
宮川房長LV14騎兵
槍隊LV12×3
LV11×12
弓隊LV12×2
LV11×5
騎兵LV12×6
LV11×3
弓騎兵LV12×3
LV11×2
步槍LV12×5
LV11×3
砲兵LV11×2
運輸兵LV11×1
軍師LV12×1
習武者LV12×2

@投降武將：己斐直之

@戰場寶物：「馬島十兵衛」加入、甲賀忍法書、出雲鐵板、南蠻鐵板、何首烏、恢復豆×4、黑漆、枸杞子×3、紅漆、鐵板、伯耆鐵、桔梗×2、鍍金、杜仲×2、山茱萸

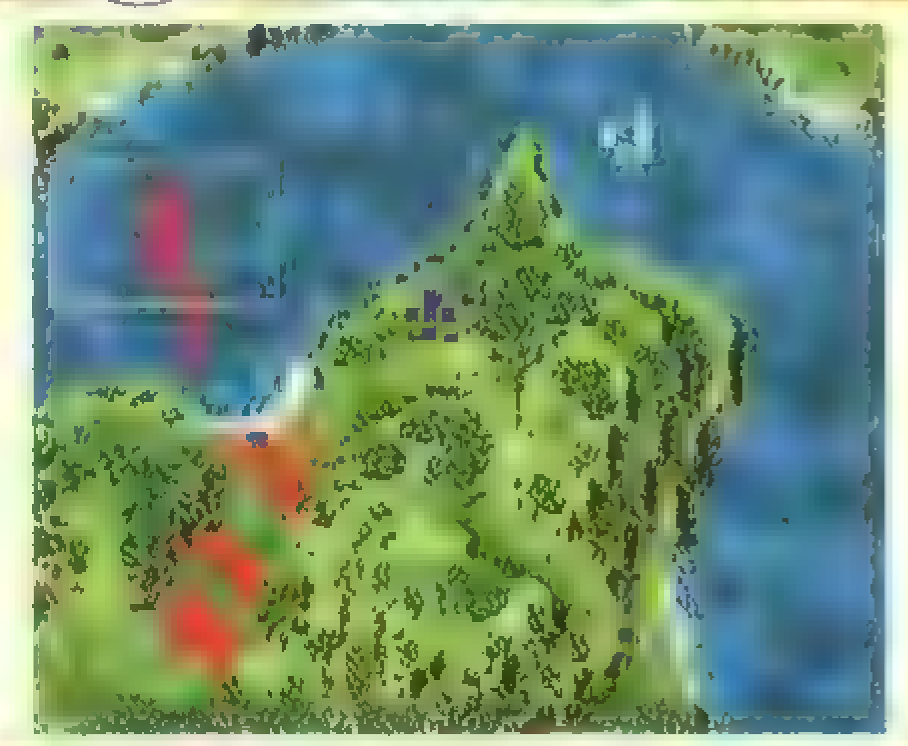
@過關寶物：金1000



先讓大軍順路而行，首當其衝的是「己斐」軍，這時可派「香川光景」和他們的頭頭「己斐直之」談談，他就會加入我們，而他所帶來的部隊也會因此消失。不過，如果你想賺經驗值的話，就先把圍繞在「己斐」周圍的小兵全幹掉後，再和他談話吧！此關進行到第五回合時，會有「陶晴賢」旗下的重要幹部「宮川房長」又帶了一堆兵加入戰局，這時，遊戲的勝利條件就會多一個「擊退宮川房長」，假若你想用這個條件獲勝，那就別理其位於南方由「野間隆寬」所帶領的部隊，直接殺向「新式」軍，進而取「宮川」的命；但萬一你覬覦南方的寶物並想讓旗下隊伍多成長，則最好還是去招惹「野間」軍比較好些。



第⑫回 奇襲[illegible]



《[illegible]》

【寺院】：命中力上升3點

【練武場】：[illegible]

《[illegible]》

【酒館】：「[illegible]」加入

【市集】：[illegible]、正宗秘傳書

《[illegible]》

【市集】：國光秘傳書

【酒館】：大恢復書卷

《嚴島合戰》

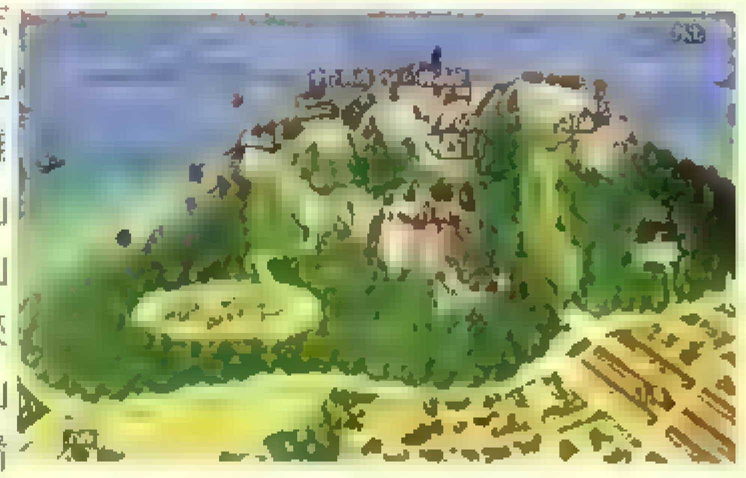
@勝利條件：擊退陶晴賢

@回合數限制：90

@敵方隊伍：陶晴賢LV15豪族
弘中隆美LV14參謀

弘中降助LV14騎兵
三浦房清LV14海盜
白井賢胤LV14海盜
槍隊LV13×4
弓隊LV13×3
騎兵LV13×20
弓騎兵LV13×6
步槍LV13×8
海盜LV13×4
僧兵LV13×5
@戰場寶物：嚴島神社護身符
@過關寶物：金700

先和「志道廣良」說話，並選擇離間「江良房榮」與「陶晴賢」的計策，再來和「國司元相」聊聊，以散播築城失敗的假消息（請注意這兩個計策的先後次序，一定要先讓江良房榮死亡，再實行假消息的散佈），最後如果再請託「乃宗美勝」去說服「村上武吉」的海軍加入就太完美了（要跟他說只打一天，他才會答應幫忙）。失去重要幕僚「江良房榮」的陶晴賢，選擇了從陸上進攻的路線，這對於我們來說是很有利的，因為這樣一來，在他們攻到防守薄弱的宮尾城前，我方的大軍早已在前攔截了，如果能堅守上述的幾點大原則，要擊潰陸軍並非難事；而海軍方面，如果你有請到「村上」軍來幫忙，則應該很快就能將其消滅，就算沒有他們幫助，光用我方的兩名海軍大將「乃宗美勝」、「村上吉充」亦可順利殲滅敵軍。



第⑬回 傀儡大名



《櫻尾城內》

【酒館】：「根本長助」加入、「齊榮」加入、小恢復大卷物
【市集】：被委託交信給長門山田的「手島松吉」

《高山城內》

【市集】：恢復本
【會議廳】：國志演義抄本

《小倉山城內》

【酒館】：恢復口

《吉田郡山城》

【練武場】：最多練到16級

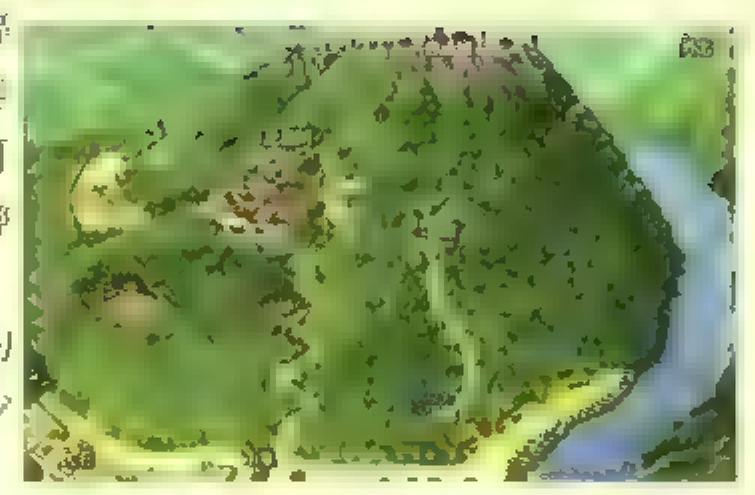
《防長進軍戰》

@勝利條件：擊退大內義長
@回合數限制：60
@敵方隊伍：杉杜房康LV14步槍兵
大內義長LV16槍兵
杉隆泰LV14騎兵
右田重正LV14騎兵
山崎興盛LV14槍兵
陶長房LV14騎兵
內藤隆世LV15參謀
槍兵隊LV13×2
LV12×4
弓兵隊LV12×8
騎兵隊LV13×2
LV12×12
弓騎兵隊LV13×2
步槍隊LV13×3
LV12×4
砲兵隊LV12×2
忍者LV12×3
@敵方援軍：吉見正賴LV14砲兵
弓騎兵隊LV12×2
步槍隊LV12×2

@戰場寶物：「小野堂軒」加入、үүгийн貫具足鎧、指揮扇、傳授證書、國光秘傳書、神佛譜、上火藥調配書、伊賀忍法書、早合鎧、金500、大貨車、馬鎧、南蠻鐵板×2、鋼製筒、出雲鐵板×2、山神護身符、鍍金、輕馬鎧、菩薩念珠、海神護身符
@過關寶物：金800

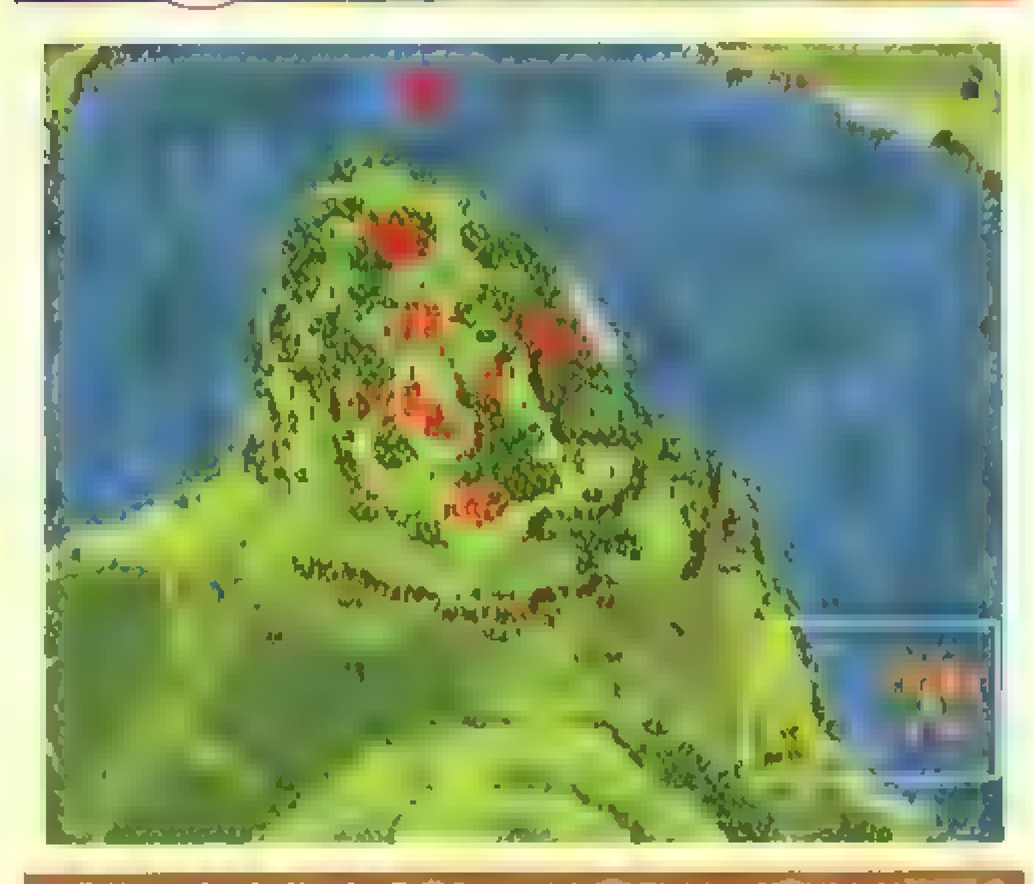
這關是我方與大內方的最後決戰，所以敵方可以說是精銳盡出，上場的武將比以往都多。但其實你不需擔心，因為如果你曾在戰鬥前，將我方的武

器與武將的等級培育到最佳狀態，這關打起來就會很輕鬆。



戰場上的寶物數量不少品質亦不差，故在打仗的同時，別忘了一面派行動力強的隊伍（如忍者、強盜）四處去取寶物。如果派遣「毛利隆元」去會見敵方的援軍「吉見正賴」，他就會投降並退兵。

第⑭回 豐後的[illegible]



《[illegible]城內》

【酒館】：「手島松吉」加入

【市集】：「安岐信治」加入、恢復豆

【作坊】：攻擊恢復藥

《[illegible]城內》

【酒館】：恢復藥-松

【市集】：「長介」加入、優質木炭

《[illegible]城內》

【酒館】：恢復藥

《[illegible]城內》

【市集】：金1000

【練武場】：最高練到17級

《[illegible]城內》

【民宅】：「德依木造」加入

《門司城爭奪戰》

@勝利條件：占領門司城



@回合數限制：60

@敵方隊伍：田原親宏LV16騎兵
田原親賢LV15步槍
臼杵鑑速LV16步槍
戶次鑑次LV17騎兵
志賀親度LV17騎兵
吉弘鑑理LV16槍兵
槍兵隊LV14×6
弓兵隊LV14×3
騎兵隊LV15×10
弓騎兵隊LV15×9
砲兵隊LV15×2
LV14×2
軍師LV14×2
忍者LV15×3

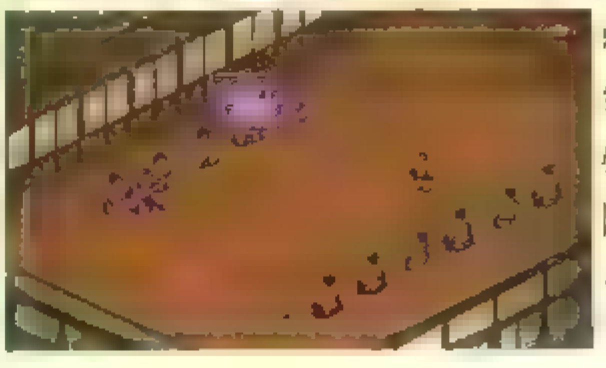
@敵方援軍：正木健一郎LV16海盜
海盜LV14×10

@投降武將：正木健一郎

@戰場寶物：「齊藤小六」加入、甲賀忍法書、石見鐵板、伊賀忍法書、國光秘傳書、大字穗、鑿質足具鎧、山神護身符、大型砲彈、南蠻鐵板、龍眼、何首烏、指揮扇、傳授證書、山藥頭、恢復酒-竹、馬鎧、恢復酒-竹、運氣上升5點、輕馬鎧、海神護神符

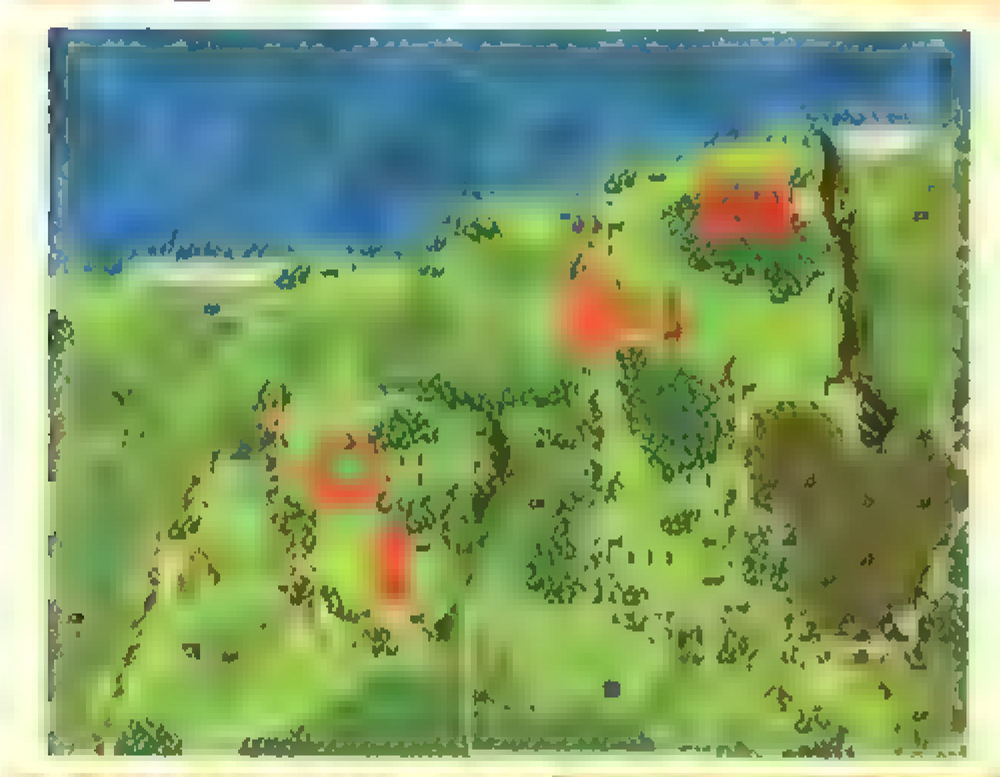
敵人水軍雖多，但不足爲懼，因爲由海盜與「正木健一郎」會在我方將領「乃美宗勝」的勸說下加入，其他的也只消派我方兩名海盜去就可以擺平。而敵方的陸軍則大都集中在中央山脈，看你要從其上方或下方甚至雙面夾攻都可以，本關的寶物分散在整個山脈的四週，要拿必須從中央繞出去，最好是讓在山地中行動力佳的強盜去拿，會比較有效率。當你攻到接近山上時，敵方的援軍就會出現，如果這時你已兵馬困頓，那最好加快速度直接攻佔門司城；但如果你還有七成的實力，不妨





將來軍一併解決再說。

第15回 尾張的風雲人物



《[illegible]城中》

【練武場】：最高可練到18級、毛利元就敏捷度上昇3點

《[illegible]城內》

【市集】：運氣上昇3點

《[illegible]城內》

【寺院】：命中力上昇3點
【超居間】：銀板、砂金

《[illegible]城內》

【酒館】：智力上升3點
【市集】：「劍持六郎」加入

《[illegible]城內》

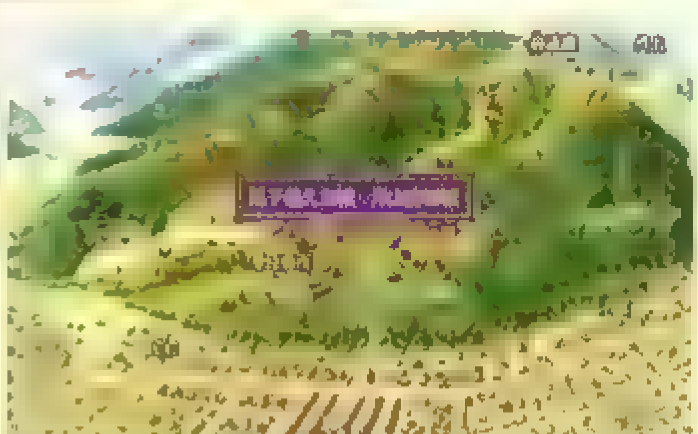
【市集】：南蠻鐵
【超居間】：但馬銀、奧州金

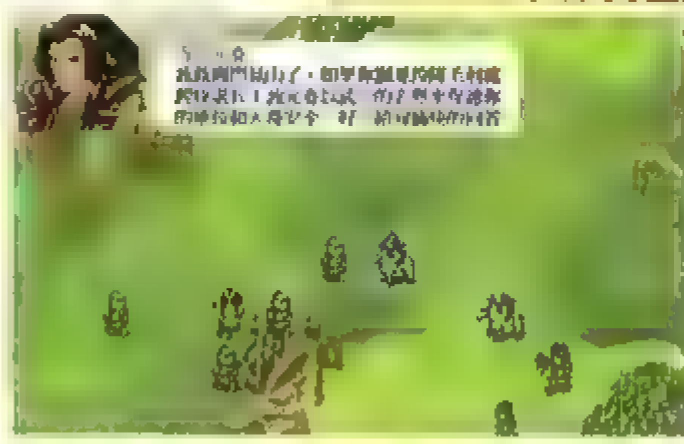
《[illegible]之戰》

@勝利條件：全數殲滅敵人
@回合數限制：60
@敵方隊伍：本城常光
福屋隆兼
槍兵隊LV15×15
弓兵隊LV15×6
騎兵隊LV15×11
步槍隊LV15×2
砲兵隊LV15×4
運輸隊LV15×10



@敵方援軍：益田藤兼LV16步槍
騎兵隊LV15×5
步槍隊LV15×4
@投降武將：益田藤兼
@戰場寶物：當歸、伯耆鐵、遠志、黑漆、紅漆、某人運氣上昇5點、米、甘草、枸杞子×2、銀板×10、伊賀忍法書、蠑螈、孫兵衛秘傳書、出雲鐵板、宗重秘傳書、國光秘傳書、石見鐵板、土火藥調配書





這關主要的目的就是搶銀板，在到達礦場前，必須先解決西邊的「福屋隆兼」，當在這邊處理的差不多時，在更西邊又會有敵人的援軍「益田藤兼」加入，因為他們的態度搖擺不定，所以可以讓「吉川元春」對「益田藤兼」招降，待他們加入我軍後，先別急著往東行，因為一旦被「本城常光」軍發現我們要攻打礦山，他們就會使出下三濫的手法，來個玉石俱焚、破壞礦山。所以較佳的方式是先讓水軍（或大家）繞水路到「本城」軍的後頭，先將寶物拿一拿後，才和他們交戰。

第16回 隆元之死



《[illegible]城中》

【市集】：紅、黑或白盾（三者選一）
【民宅】：管槍
【練武場】：最高可練到19級



《[illegible]》

【酒館】：出雲鐵、伯者鐵或石見鐵（三者選一）

《[illegible]》

【酒館】：「雪見風綱」加人
【超居室】：書一春秋

《[illegible]》

【市集】：破印藥

《櫻尾城內》

「加藤權六」加人

《白鹿城攻防戰》

@勝利條件：1.占領白鹿城
2.全數殲滅敵人
@回合數限制：50
@敵方隊伍：松田誠保LV18槍兵
尾子倫久LV19弓騎兵
山中鹿之介LV21騎兵
步槍隊LV16×4
僧兵隊LV16×2
弓兵隊LV16×5
砲兵隊LV16×3
槍兵隊LV16×3
騎兵隊LV18×5
弓騎兵隊LV18×3
@敵方援軍：三澤爲清LV17騎兵
三刀屋久扶LV17砲兵
忍者LV16×2
弓騎兵隊LV16×3
騎兵隊LV16×5
弓兵隊LV16×3
槍兵隊LV16×3
步槍隊LV16×4
強盜LV16×3

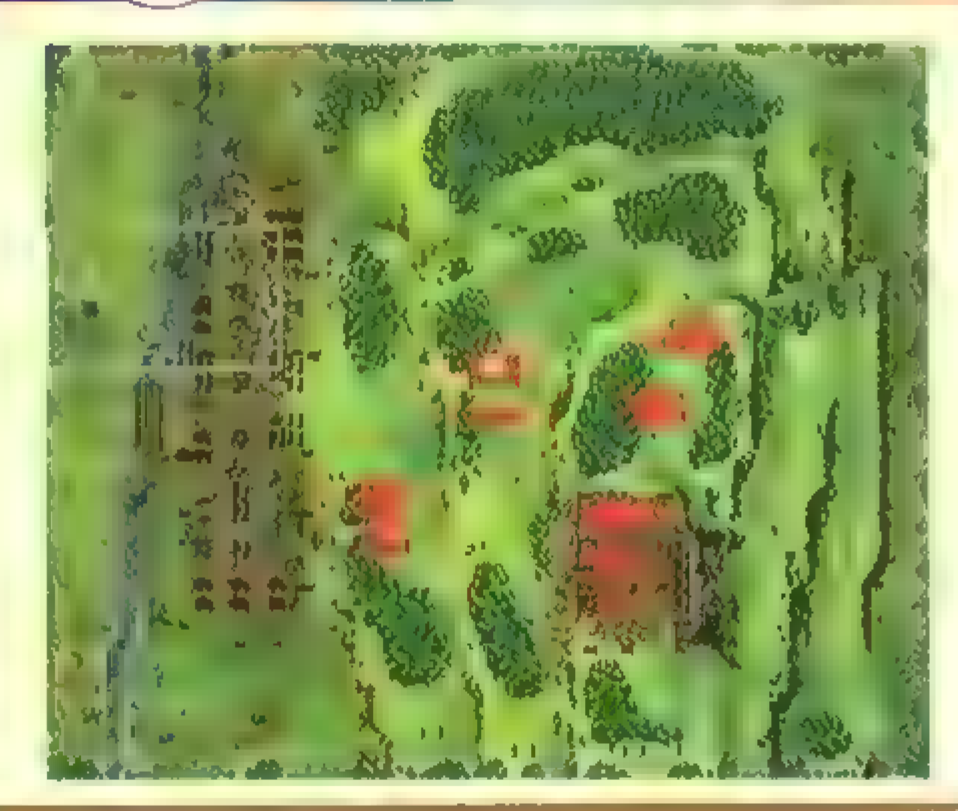
@戰場寶物：宗重秘傳書、子彈製法書、冬蟲夏草×2、伊賀忍法書、備前鐵、石見鐵、上火藥調製書、國光秘傳書、某人運氣上升5點、形桃形桝、十斤炮彈製法書、金700、孫兵衛秘傳書、紅漆、伯耆鐵、南蠻鐵、黑漆、刀身形槍尖書



白鹿城是攻佔月山富田城的前哨站，只要攻下它，統一西國就在望了，這一關你的愛子隆元會斃命（不論你選擇要和大內講和或堅決對抗都是一樣的下場，就別掙扎了），請節哀順變。

本關沒有任何敵軍會投降，所以就盡情的殺戮吧！至於作戰的原則亦無特殊之處，還是沿用老模式，派元就或其它較強的武將去誘敵，接著再各各擊破，而唯一要注意的是，在戰役的後半段會有敵方精銳部隊投入戰場，故記得要帶些補充藥品，以保留實力與之對抗。

第17回 攻陷富田



《白鹿城內》

【酒館】：智力上升5點、「九門村重」加人
【超居間】：石見銀、甲州金

《[illegible]》

【民宅】：寬刃刀

《[illegible]》

【酒館】：恢復酒
【練武場】：最高練到20級

《高山城內》

【市集】：恢復豆
【會議廳】：野風

《月山富田城攻防戰》

@勝利條件：1.占領富田城
2.全數殲滅敵人
@回合數限制：60

@敵方隊伍：山中鹿之介LV21騎大將
尼子義久LV20槍大將
尼子倫久LV19弓騎兵
龜井秀綱LV19騎兵
立原久綱LV19參謀
宇山久信LV19砲兵
槍兵隊LV19×2
LV18×6
弓兵隊LV18×2
騎兵隊LV19×2
LV18×3
弓騎隊兵LV19×3
步槍隊LV19×4
LV18×5
砲兵LV18×2
忍者LV18×3
強盜LV18×3
僧兵隊LV18×2



@敵方伏軍：湯原春綱LV19弓騎兵
槍兵隊LV18×2
弓兵隊LV18×3
忍者LV18×3

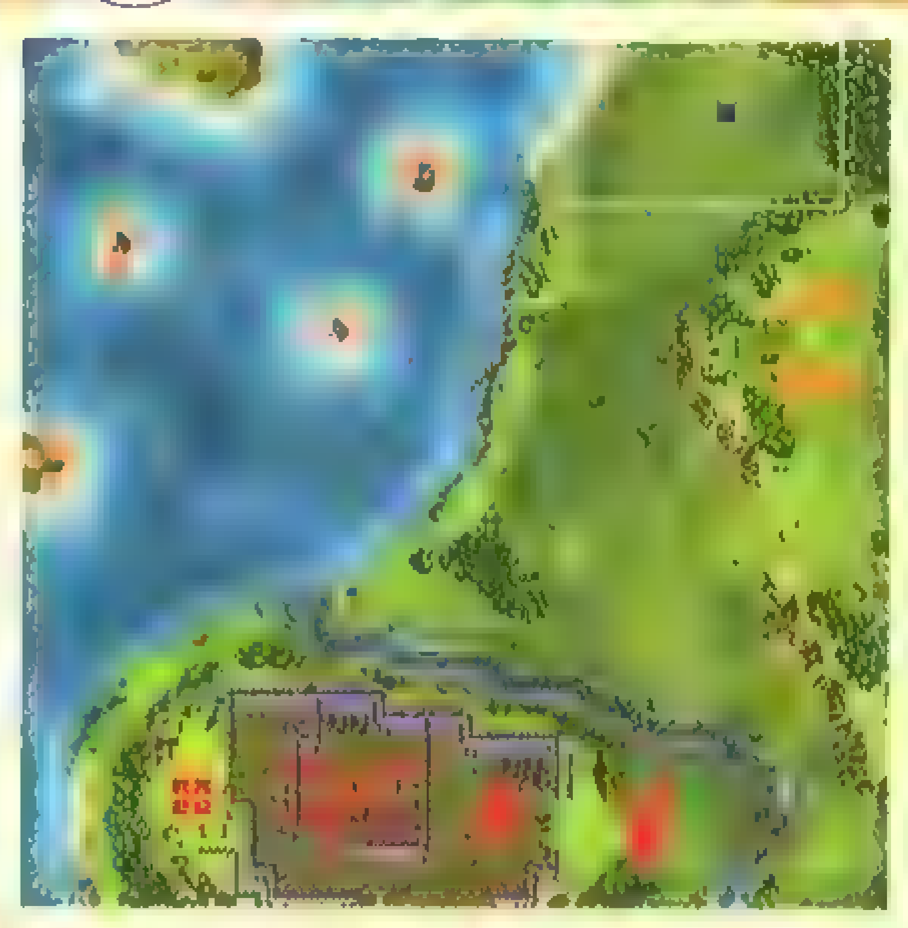
@戰場寶物：南蠻鐵、運氣上升 5點×2、冬蟲夏草×2、形桃形槲、石見鐵、伊賀法書、甲賀忍法書、槍尼、青竹、備前鐵、正宗秘傳書、上火藥調配書、刀身形槍尖技術書、伯耆鐵、十斤炮彈製法書

因爲這回中的練武場最高可練到20級，也就是恰巧夠資格讓武將從下級升至上級，所以可以乘著關卡前，將準備上場的武將全訓練至20級，並讓他們帶著升級所需的道具，如此一來，所有的重要武將都能在這關就完全升級成功。

因爲在敵方城內會有伏兵，所以最好讓身強體壯的武將先行誘出伏兵，以免耐久力差的武將遭襲命喪黃泉。雖然本關是尼子家族的最後大戰，但顯然他們已是強弩之末，所以並未如預期的遭遇強烈抵抗，要解決敵軍可說相當輕而易舉，唯一要注意的是，在戰場中央部位的「鹿砦」要儘快佔領，不然就會有源源不絕的敵兵出現。



第⑱回 伊予援軍



《[illegible]》

【市集】：「米倉與六」加入
【練武場】：最高可練到21級、命中力上升3

《且山城內》

【酒館】：小牧役在或小牧役李（二選一）
【寺院】：攻擊執役拳

《[illegible]》

【市集】：出雲、石見、伯耆、備前、南蠻等鐵（五個選一個）

《[illegible]》

【市集】：桃形槍尾或橡木槍尾（二選一）
【酒館】：「板野藏源八」加入、運氣上升1點

《[illegible]之戰》

@勝利條件：擊退「宇都宮豐綱」
@回合數限制：60
@敵方隊伍：宇都宮豐綱LV20槍大將
步槍隊LV19×2
槍兵隊LV19×6
弓兵隊LV19×6
砲兵隊LV19×6
忍者LV19×2
女忍者LV19×2
@敵方援軍：西園寺公廣LV20槍大將
海盜LV19×9
步槍隊LV19×5
騎兵隊LV19×4
弓騎兵隊LV19×4

@戰場寶物：「羽佐間元景」加入、弓彈製書、十斤炮彈製法書、刀身形槍尖技術書、銀杏形槍尖技術書、孫兵衛秘傳書、南蠻鐵、四方體鍛造技術書、出雲鐵、伊賀秘傳書、甲賀秘傳書、伯耆鐵、宗重秘傳書、國光秘傳書、竹葉形尖槍技術書、三層鍛造技術書

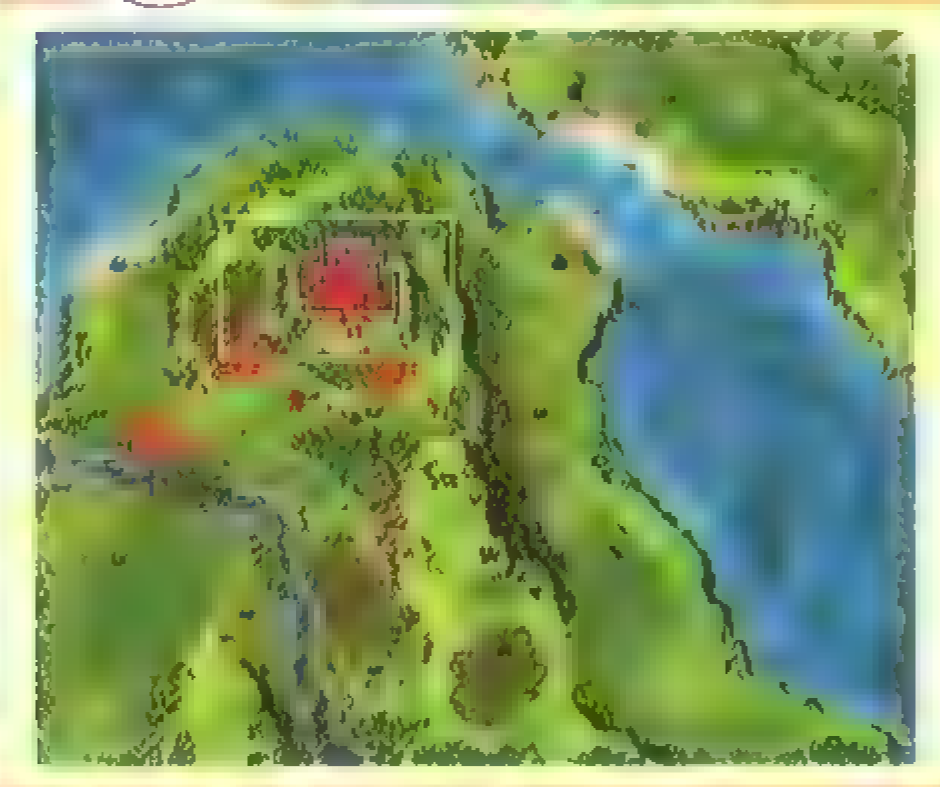
@過關寶物：金1000

這關比較難搞定的是西方的海盜軍團，因為他們會不時的有新兵加入，直到你佔領了所有海上的村莊。



在最西南邊的城鎮裏有一個等級18的鼓笛隊「上谷幽覺」，如果你不在乎他有沒有加入我方，那其實可以不用管西邊的海盜，因為這關的勝利條件是擊退「宇都宮豐綱」，所以只要直接往城裏頭攻進去就可以了。

第⑲回 夾擊



《吉田郡山城內》

【酒館】：大恢復書卷

【練武場】：最高可練到一段

【重臣會所】：阿彌陀如來護身符

《白鹿城內》

【市集】：攻擊力上升1點

《鶴前進攻戰》

@勝利條件：1.擊退戶次鑑連

2.擊退大友宗麟

（當「吉弘鑑理」被解決後，條件將改為2，至於回合數則重新計算）



@回合數限制：60

@敵方隊伍：大友宗麟LV23騎大將

戶次鑑連LV21騎兵

臼杵鑑速LV20騎兵

吉弘鑑理LV20砲大將

吉弘鎮信LV21槍大將

槍兵隊LV19×7

騎兵隊LV20×6

LV19×5

弓騎兵隊LV20×3

LV19×5

步槍隊LV20×6

LV19×6

砲兵隊LV19×2

軍師LV19×1

忍者LV20×3

@敵方援軍：大內輝弘LV21步槍大將

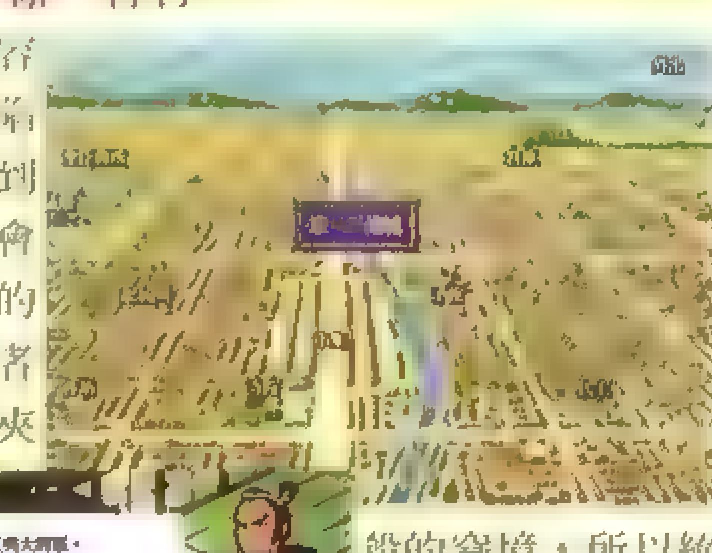
步槍隊LV19×5

砲兵隊LV19×2

海盜LV19×2

@戰場寶物：孫兵衛秘傳書、十斤炮彈製法書、伯耆鐵、子彈製法書、出雲鐵、宗重秘傳書、運氣上升5點、刀身形槍尖技術書、四方體鍛造技術書、竹葉形槍尖技術書、三層鍛造技術書、銀杏形槍尖技術書、國光秘傳書×2、優質木炭、形桃形槲、青竹

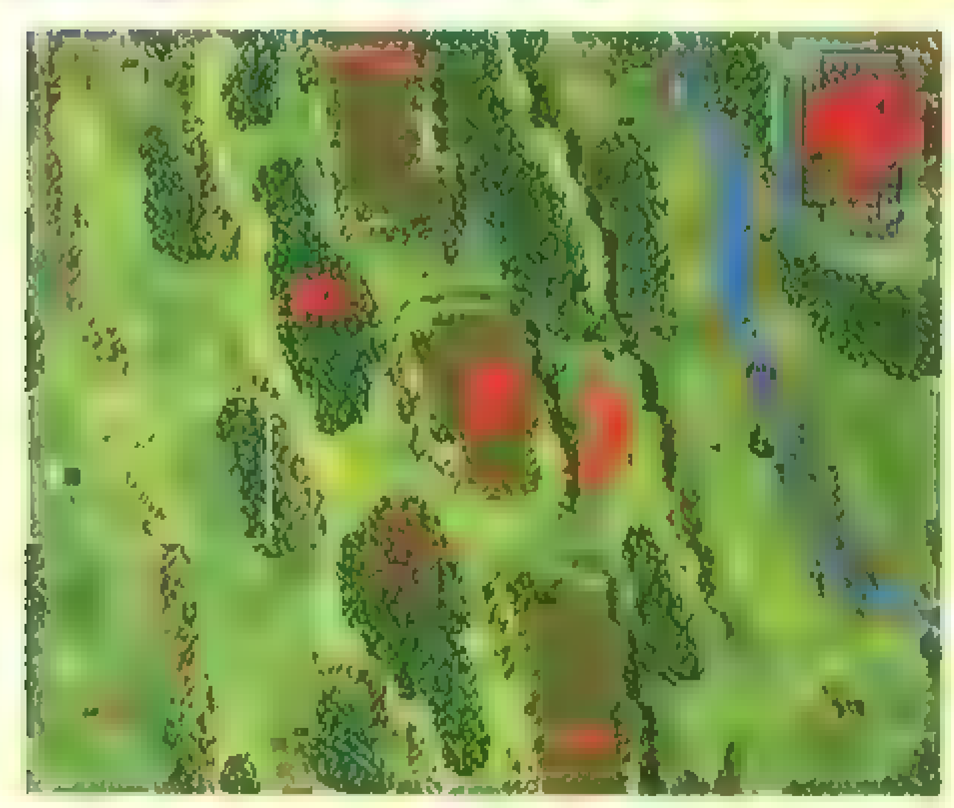
這關看似容易，其實暗藏玄機，因為大約到了遊戲中段，會突然冒出強大的敵軍，造成玩者會被前後兩面夾殺的窘境，所以絕不能掉以輕心。筆者的建議是先專心對付城內的「戶次鑑連」，之後再找「大友宗麟」算帳，因為一者是離「戶次」比較近，再者是「戶次」軍團即使你不攻他，他也會主動出擊，不像「大友」軍團老神在在，只會稍微派幾隻小貓前來示警。



毛利元就 制霸天下篇

除此之外，敵方會有一批援軍與「大友」軍同時到來，並上攻我方的「[illegible]營」，如果在這時想讓我軍趕往救援，鐵定來不及，所以在本關之初挑選上場武將時，就記得留幾位等級不太差（大約16～20就綽綽有餘）的武將守城（其實敵人並不強，定吃不消我方的人海戰術，故最好別留下太利害武將，以免影響戰力）。

第⑳回 復興尼[illegible]



【[illegible]】

【民宅】：「新藤光胤」加入

【市集】：國光秘訣書、長槍秘傳書

【練武場】：最高可練到23級、經驗值上升3點

【[illegible]城內】

【寺院】：恢復[illegible]×2

【市集】：恢復藥、[illegible]

【[illegible]城內】

【市集】：運氣上升3點

【[illegible]城內】

【酒館】：恢復米

【市集】：刀身形尖槍技術書

【[illegible]之戰】

@勝利條件：擊退尼子勝久

@回合數限制：80

@敵方隊伍：山中鹿之介LV24騎大將
尼子勝久LV22槍大將
秋上伊織助LV21騎大將
上田早苗助LV21砲大將
橫道兵庫助LV21步槍大將
騎兵隊LV21×17
弓騎兵隊LV21×6
步槍隊LV21×20
砲兵隊LV21×12

@戰場寶物：甲伏鍛造技術書、伊賀秘傳書、孫兵衛秘傳書、運氣上升3點、優質木炭

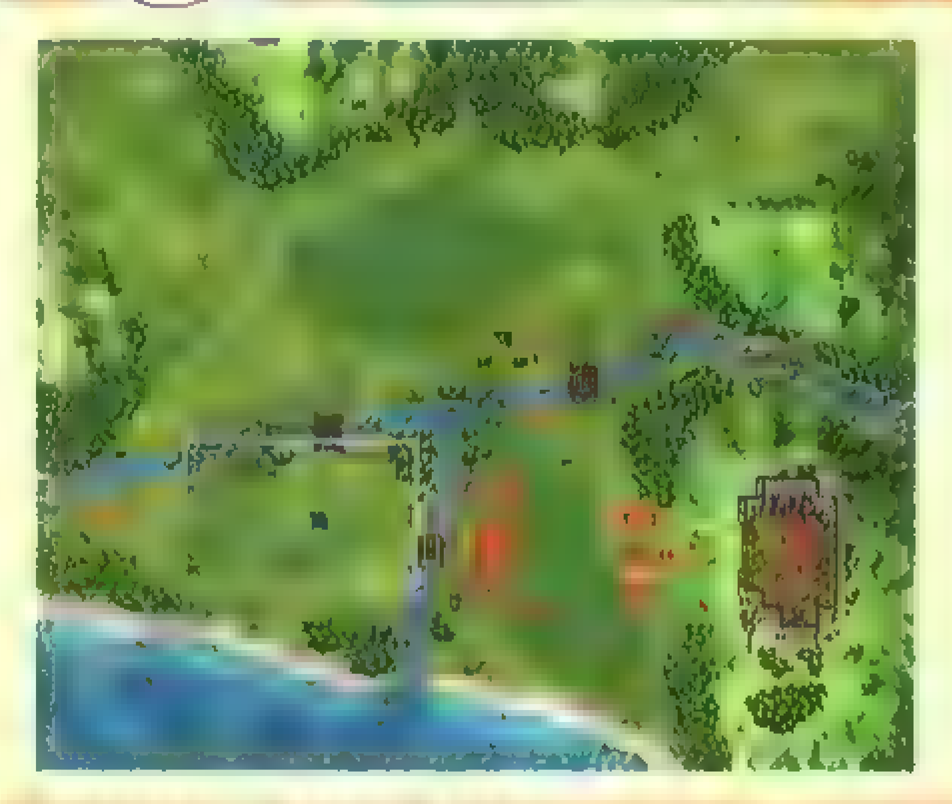
@[illegible]寶物：金1000

這關敵人因為有織田軍支援，所以隊伍中有大量的槍兵與砲兵，這也意謂著他們在遠方就可以打到我們，且一次可以攻擊我方好幾支隊伍，所以我方武將的排列最好別太緊密，以免被敵人一網打盡。

上下兩邊的荒地會持續有敵軍增援，打也打不盡，所以乾脆不用理他們，直接朝「尼子勝久」的城內攻進去。而敵方城池總共有三個入口，上方一個、下方二個，如果從下方且兩個入口同時都進攻會比較容易。

這是「毛利元就」最後一場的戰役，在戰鬥結束後，元就會把身上所有的物品，完全移交給「安國寺惠瓊」（他會在第二十二回戰役中出現），所以不用擔心東西會不見。

第㉑回 [illegible]



【[illegible]城內】

【市集】：小恢復藥、恢復米×3

【民宅】：宗重秘傳書

【寺院】：運氣上升3點

【練武場】：最高可練到24級、十五斤彈砲製法書、銀杏形槍尖秘傳書

【[illegible]城內】

【重臣會所】：彌勒菩薩像

【市集】：「小島善兵衛」加入、孫兵衛秘訣書、長船秘傳書、刀身形槍尖



秘傳書

@勝利條件：全數殲滅敵人

@回合數限制：90

@敵方隊伍：宇喜多直家LV24騎大將
宇喜多忠家LV24騎大將
上田早苗助LV23砲大將
山中鹿之介LV25騎大將
秋上伊織助LV23騎大將
三村元親LV24槍大將
騎兵隊LV22×7
步槍隊LV22×11
砲兵隊LV22×10
槍兵隊LV22×12
弓騎兵隊LV22×4

@敵方援軍：村上武吉LV23海盜頭
海盜LV22×9

@戰場寶物：「福延人淳」加入、優質木炭×2、甲伏鍛造秘傳書、粗磨刀石、薄鐵、正宗秘傳書、甲賀秘傳書、伊賀秘傳書、國光秘傳書、運氣上升3點、南蠻鐵板、石見鐵板

@過關寶物：金1000



這一關與第十九關有異曲同工之妙，都是屬於一開始的敵人不強，但中途會殺出程咬金那種的。在「宇喜多直家」投降我方後，本來屬於我方的武將「村上元親」就會叛變，聯合「山中鹿之介」一同對我方進行圍剿。這時可讓大軍留在「宇喜」城附近待命，讓「山中」軍自動送上門，不過要小心「村上」對我方七彎的攻勢。

第㉒回 新的敵人



〈岡山城內〉

【市集】：宗重秘傳書

〈[illegible]〉

【酒館】：甲賀秘傳書、正宗秘傳書

【市集】：恢復藥一枚、吉光秘傳書

【民宅】：菊池槍

【寺院】：伊賀秘傳書、十五斤彈炮製法書

【練武場】：最高可以練到26級

〈[illegible]〉

【酒館】：恢復木

【市集】：運氣上升3點

〈[illegible]〉

【酒館】：孫六衛秘訣書、刀身形槍尖秘傳書

〈木津川口之戰〉

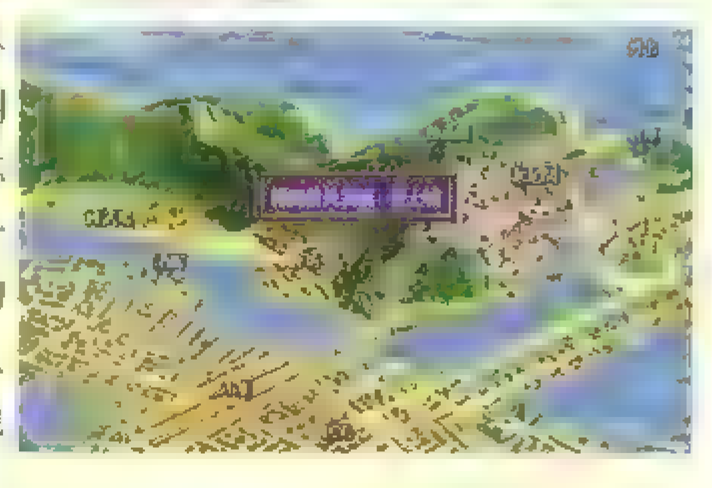
@勝利條件：兵糧運輸隊到達本願寺領地內

@回合數限制：60

@敵方隊伍：瀧川一益LV23步槍大將
柴田勝家LV24騎大將
佐佐成正LV23騎大將
佐久間信盛LV23騎大將
砲兵隊LV23×6
步槍隊LV23×6
忍者LV23×3
騎兵隊LV23×8
弓騎兵隊LV23×13
海盜LV23×4

@敵方援軍：九鬼嘉隆LV23海盜頭
海盜LV23×4
步槍隊LV23×5
砲兵隊LV23×5

@戰場寶物：「神樂雙元」加入、備前鐵、伯耆鐵、出雲鐵、石見鐵、甲伏鍛造秘傳書、銀杏形槍尖秘傳書、長船秘傳書

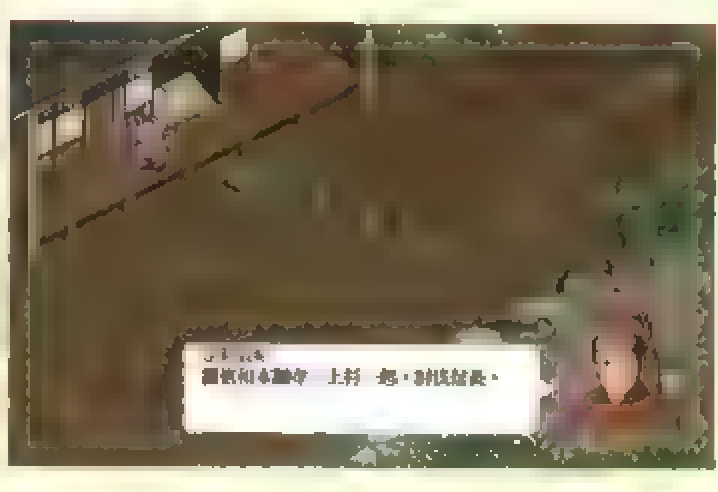


這是首次不以殲滅誰為過關條件的一關，你的任務就是讓一些你無法控制的運輸隊安全進入城內（好像紅色

毛利元就制霸天下篇

毛利元就制霸天下篇

警戒內的設計哦！」。而在此過程中，你必須先將陸上由「柴田勝家」所率領的部隊與海上的零散軍團消滅，接著再把隨後又從海中冒出的「九鬼嘉隆」趕回織田領上去（要小心他們攻主營，所以當運輸部隊前面已無敵人時，就把原本護衛他們的我方海軍調來對抗「九鬼」軍），最後還要小心由「佐久間信盛」帶領的軍團全城南竄出直接攻打運輸隊（所以當海軍保護完畢後，即要換成陸軍隨行，不能稍有怠忽）。



第㉓回 鹿之介之死



《吉田郡山城內》

【酒館】：上五斤彈砲製法書
【市集】：攻擊力、智力、命中力各上升3點
【練武場】：最高可練到27級

《高山城內》

【市集】：中恢復書卷
【寺院】：金1000（在寺院的柱子裏）

《岡山城內》

【酒館】：恢復麥

《備中松山城內》

【市集】：金1000

《月山富田城內》

【民宅】：憂愁茶

《上月城之戰》

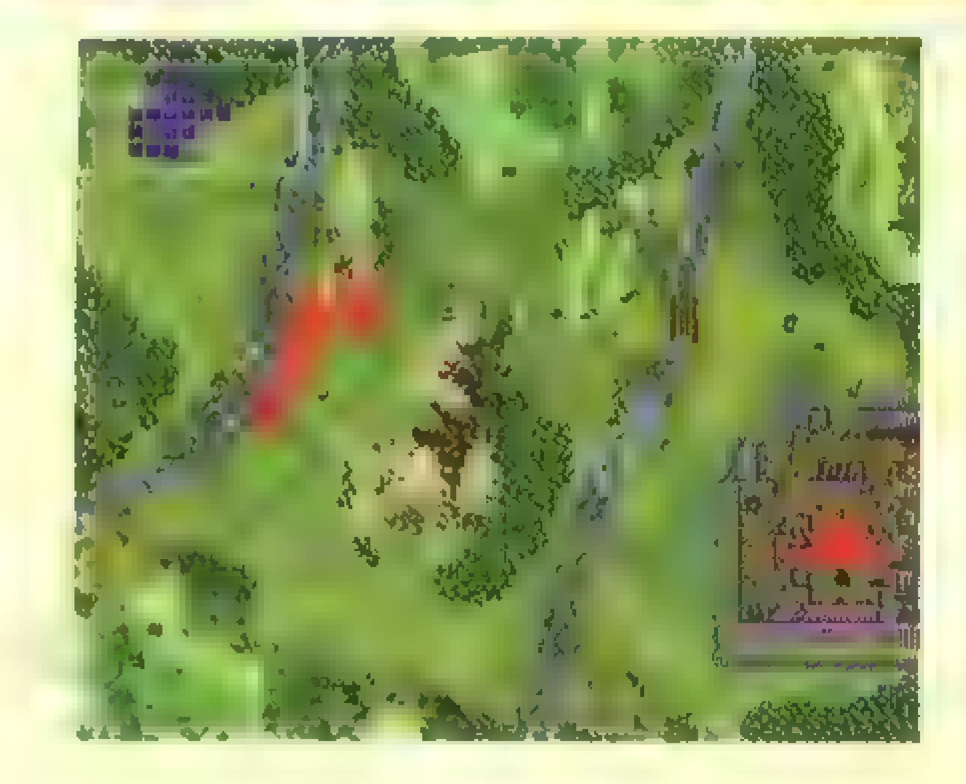
@勝利條件：擊退尼子勝久
@回合數限制：80
@敵方隊伍：山中鹿之介LV26騎大將
尼子勝久LV25弓騎大將
立原久綱LV25步槍大將
秋上伊織助LV25弓大將
槍兵隊LV24×8
騎兵隊LV24×13
弓騎兵隊LV24×5
步槍兵隊LV24×10
砲兵隊LV24×10
@敵方援軍：羽柴秀長LV24弓大將
黑田官兵衛LV24騎大將
蜂須賀小六LV24義賊
羽柴秀吉LV25大名
騎兵隊LV24×3
弓騎兵隊LV24×3
@戰場寶物：紅參×3、蠑螈、蛇
@過關寶物：金1000

在這關作戰之前，最好先聽「小早川隆景」的建議，去勸降織田軍的「別所長治」，這樣一來，「羽柴秀吉」軍打到一半時就會退兵。相反地，如果不出此計策，則他們就會從東北方不停的增援，造成我方必須兩面兼顧。



除掉此心頭大患後，就是依序對付「秋上」軍、「立原」軍，之後再衝入城內，就可以活捉「山中鹿之介」並擊敗「尼子勝久」，斷絕尼子的殘黨。

第㉔回 湖上之悲戀





《吉田郡山城內》

【酒館】：恢復酒一竹、甲賀秘傳書、伊賀秘傳書
【寺院】：刀身形槍尖秘訣書
【倉庫】：智力上升3點
【練武場】：最高可以練到28級

《岡山城內》

【市集】：銀杏形穗秘傳書或原義家傳（二選一）、宗重秘訣書、吉光秘訣書
【寺院】：細磨刀石

《[illegible]城內》

【酒館】：恢復豆
【超[illegible]】：書一[illegible]子

《[illegible]城內》

【市集】：黃蓮、甲伏鍛造秘傳書、孫兵衛秘訣書、長船秘訣書

《月山富田城內》

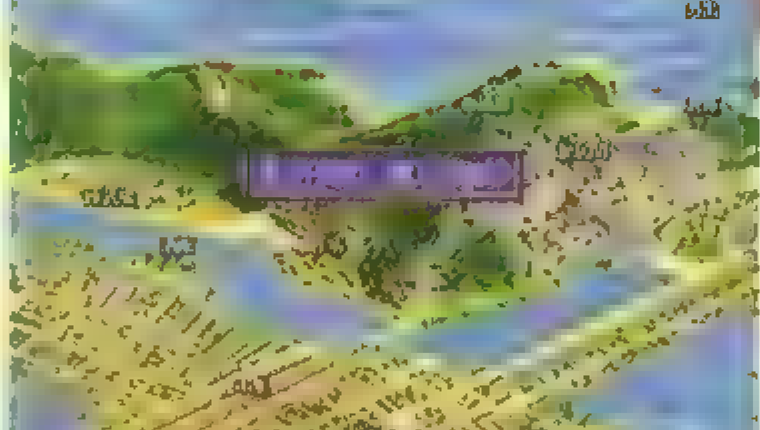
【市集】：銀杏形穗秘傳書或原義家傳（二選一）

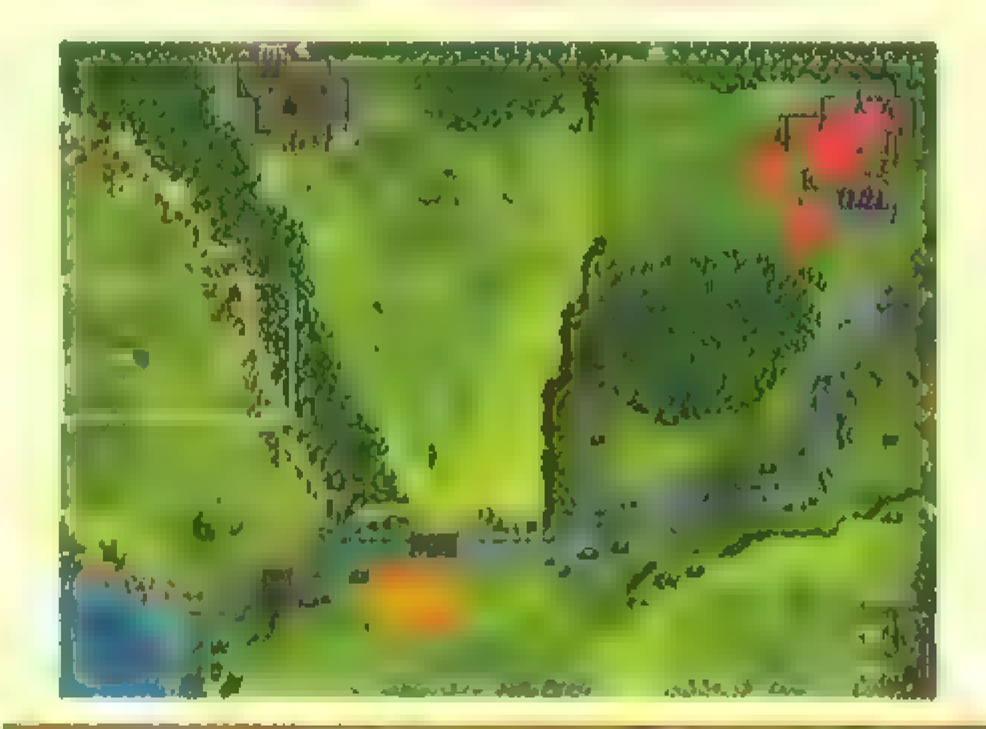
《羽柴軍追擊戰》

@勝利條件：擊退羽柴秀吉
@回合數限制：80
@敵方隊伍：羽柴秀吉LV26大名
羽柴秀長LV24弓大將
黑田官兵衛LV24騎大將
蜂須賀小六LV24義賊
石田三成LV24弓大將
加藤清正LV24盜賊
福島正則LV24步槍大將
騎兵隊LV24×16
步槍隊LV24×16
砲兵隊LV24×4
忍者LV24×7
弓騎兵隊LV24×5
弓兵隊LV24×5
@戰場寶物：高麗人參、伯耆鐵、鐵板、薄鐵、石見鐵板、黃蓮、石見鐵、出雲鐵、南蠻鐵、備前鐵、鹿茸
@過關寶物：金1000

原本對於「羽柴秀吉」一直居守勢的我方，終於在這關可以吐一口怨氣了，因為「織田信長」突然被「明智光秀」作掉，以至「秀吉」必須倉皇撤兵，這個天賜除去「秀吉」的好機會，豈容錯失。

如果你平常都有到練武場提昇武將的等級，並替他們裝上良好的裝備的話，本關對你來說應該是輕而易舉就能過關





當中比較要特別說的是，在戰鬥過程中，敵方會有兩批人馬（「加藤清正」軍、「福島正則」軍）趕來加入戰局，而非僅是一開戰所看到的那些。

第25回 紅色[illegible]

這一回合很特殊，共分為二個關卡，分別是「畿內進攻戰」與「安土城之戰」，下面就為您介紹這兩關。

□畿內進攻戰

《[illegible]城內》

【練武場】：最高可以練到29級、吉光秘訣書、經驗值上升3點

《[illegible]山城內》

【寺院】：恢復米

《吉田郡山城內》

毛利元就制霸天下篇

【民宅】：山神護身符

[illegible]

【酒館】：恢復酒一桶

[illegible]

@勝利條件：全數殲滅敵人
@回合數限制：80
@敵方隊伍：明智光秀LV26大名
齊藤利三LV25弓騎大將
細川藤孝LV25弓大將
筒井順慶LV25槍大將
槍兵隊LV25×8
騎兵隊LV25×8
步槍隊LV25×6
砲兵隊LV25×5
弓騎兵隊LV25×2
@敵方援軍：織田信孝LV26步槍大將
丹羽長秀LV25槍大將
騎兵隊LV25×6
弓騎兵隊LV25×6
步槍隊LV25×6

@戰場寶物：宗重秘訣書、刀身形槍尖秘訣書、二十斤彈炮製法書、銀杏形槍尖秘訣書、竹葉形槍尖秘訣書×2、正宗秘訣書、甲賀秘訣書

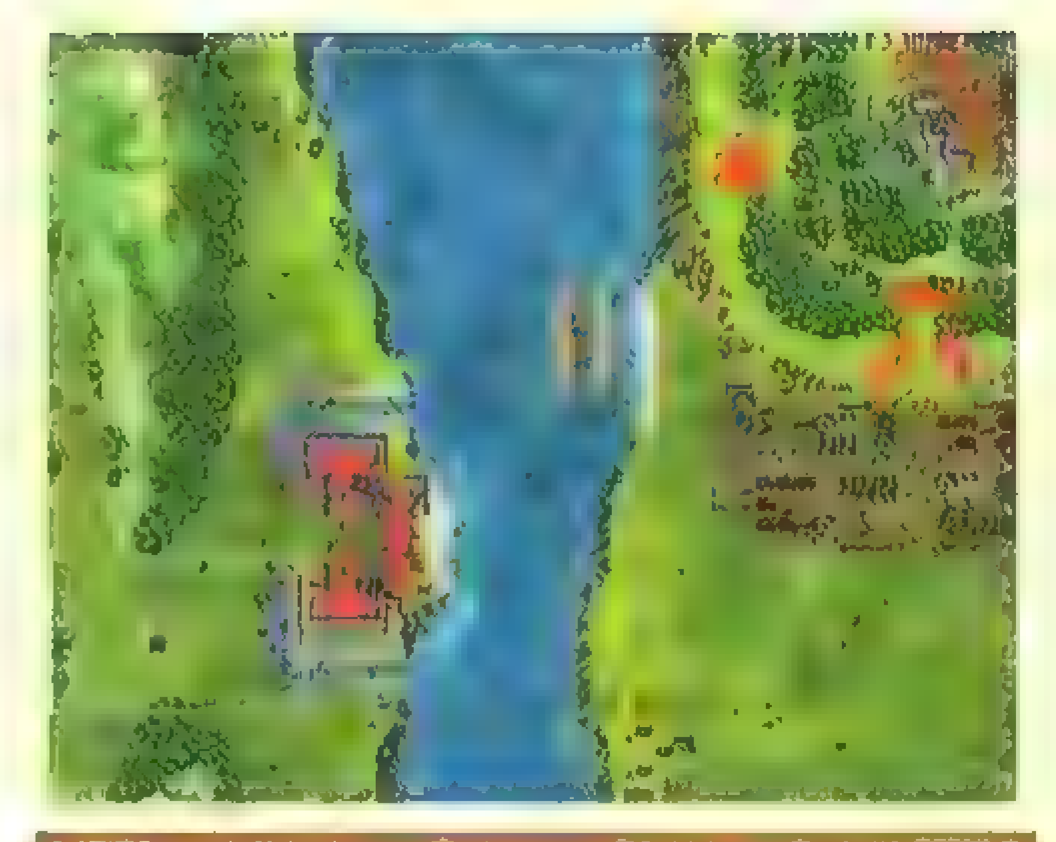
@過關寶物：金1000



這關的比較難打的部份在於後來才加入的「細川藤孝」軍，因為這支隊伍每回合都會增援，當你消滅一個小兵，它下回合馬上又補一個新的，直到你把背後的大魔頭「細川藤孝」解決之後，他們才有可能被斬草除根。至於「明智」軍方面，只要小心「明智光秀」的絕招「必殺」（可以用修練行者將他的計策封住或者別站在直接鄰接他的四周），要進入第二關並非難事。

□安土城之戰□





[illegible]

【志居間】：南蠻服、佐渡金

[illegible]

【酒館】：防雪恢復藥
【練武場】：最高可以練到30級、命中力提高3點

[illegible]

【市集】：小恢復人參物

[illegible]

【酒館】：恢復藥

[illegible]

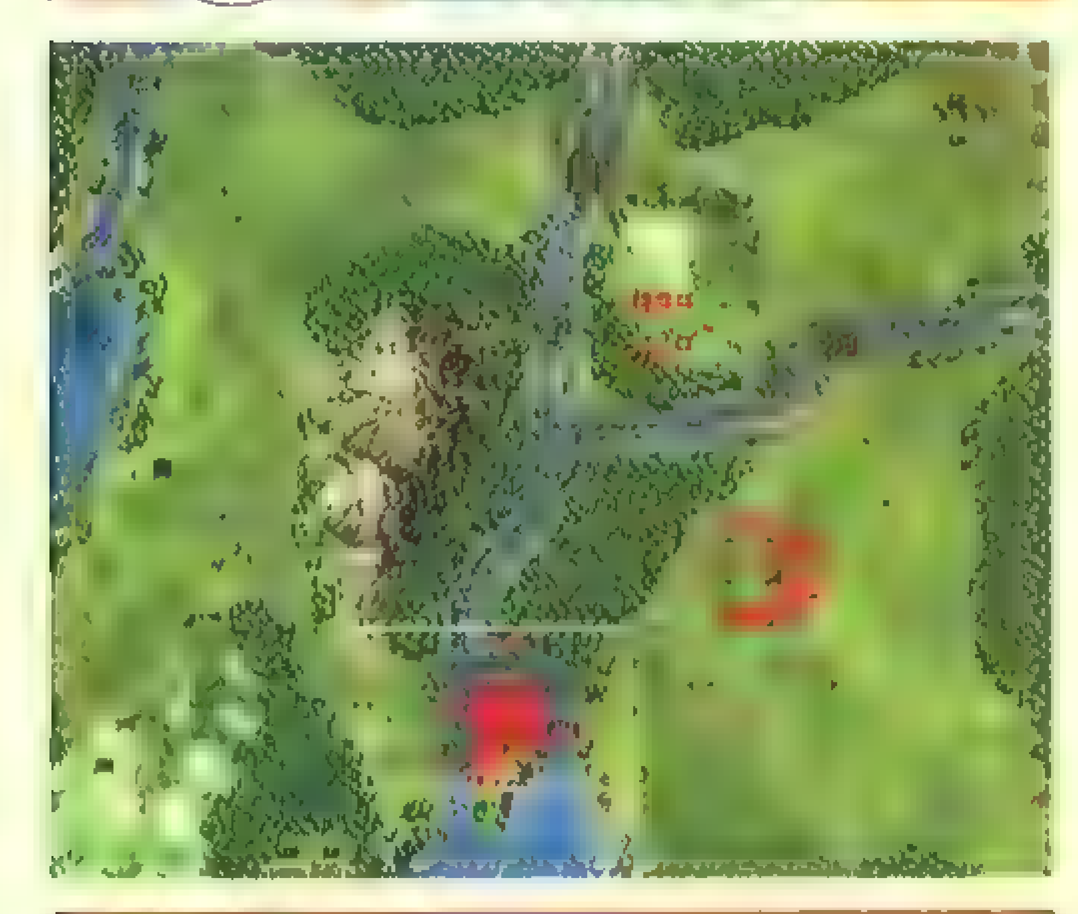
@勝利條件：擊退明智光秀
@回合數限制：90
@敵方隊伍：明智光秀LV27大名
明智秀滿LV26騎大將
齊藤利三LV26弓騎大將
槍兵隊LV26×10
騎兵隊LV26×7
步槍隊LV26×4
砲兵隊LV26×5
強盜LV26×6
僧兵隊LV26×5
@敵方援軍：海盜LV26×15
砲兵隊LV26×5

@戰場寶物：石見鐵、長船秘訣書、平三角槍尖技術書、宗重秘訣書、吉光秘訣書、最高級木炭、無槍柄、槲棒

敵方的水軍在這一關裏是重頭戲，因為除了海盜以外，其它的軍種在海中的攻擊、防禦、移動力都會下降，所以那些在陸上一條龍的（如：毛利輝元、吉川元春等），在水裏都很容易被打敗，而偏偏敵方水軍的條件又是有史以來最好的（不但人數

多且密集，不易對其各各擊破），所以要注意隨時補充耐久力只剩1/2的武將，如果捱過這一關後，上了陸地就是你的天下了。

第㉖回 京之[illegible]



《[illegible]城內》

【練武場】：最高可以練到31段

《[illegible]城內》

【市集】：錫的大刀

《姬路城內》

【酒館】：恢復酒或恢復酒一桶（二選一）
【倉庫】：恢復[illegible]

《[illegible]城內》

【市集】：大船秘訣書
【起居間】：書一孫子

《濃尾平定戰》

@勝利條件：全數殲滅敵人
@回合數限制：90
@敵方隊伍：織田信雄LV29騎大將
瀧川一益LV28弓騎大將
柴田勝家LV29騎大將
前田利家LV28弓大將
佐佐成正LV28騎大將
槍兵隊LV27×7
弓兵隊LV27×2
騎兵隊LV27×12
弓騎兵隊LV27×6
步槍隊LV27×7
砲兵隊LV27×7
忍者LV27×4



@敵方援軍：本多忠勝LV28騎大將
神原康政LV28弓騎大將
服部半藏LV28上忍
騎兵隊LV27×4
忍者LV27×3

@戰場寶物：伯耆鐵×3、刀身形槍尖秘訣書、傳項羽弓、細幣刀石、正宗秘訣書、吉光秘訣書、最高級木炭、恢復酒一松×2



當戰役進行到一半時，敵方的「柴田勝家」、「本多忠勝」軍會相偕來到，其中「柴田」軍並來勢洶洶準備進攻主營，所以這時最好將已出兵至戰場中央的我軍先調合主營周圍，以免顧此失彼兩頭空，而且「織田信雄」軍會一直增援，所以一定要一口氣除掉，才不會白費力氣。這關算是遊戲進行到現在最難的一關，所以戰前一定要小心準備，讓所有的武將都達到最佳狀態。

最㊣回 決戰

這一回合共分爲二關，與二十五回合不同的是，這二關是連續下去，所以你在戰爭前要記得補足所有藥品

《[illegible]城內》

【民宅】：恢復酒一松
【倉庫】：禁足破碎藥、解毒藥、提神藥、[illegible]（選一）
【練武場】：最高可以練到32級

《[illegible]城內》

【市集】：大恢復特藥

《[illegible]城內》

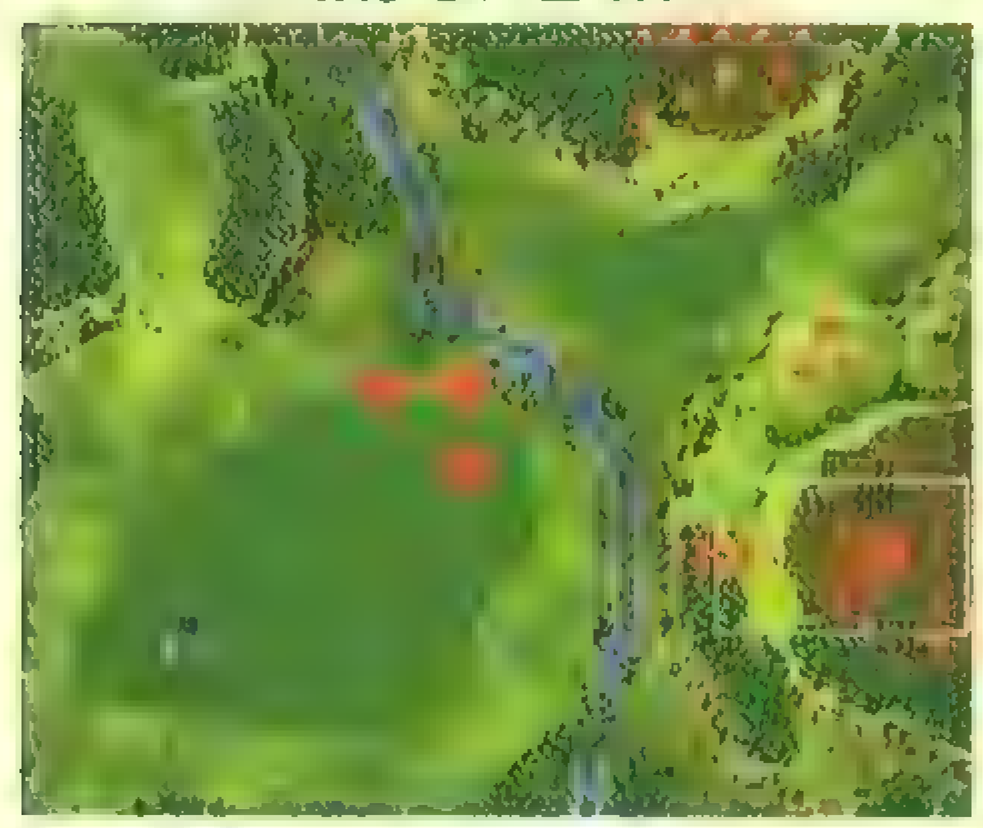
【酒館】：防禦、攻擊、智力恢復藥（三選一）
【民宅】：恢復米

毛利元就制霸天下篇

【[illegible]】：[illegible]

【[illegible]】：[illegible]

關原之戰



@勝利條件：擊退德川家康

@回合數限制：90

@敵方隊伍：德川家康LV30大名

井伊直政LV29弓騎大將

石川數正LV29步槍大將

酒井忠次LV29槍大將

山中鹿之介 騎大將

弓騎兵隊LV28×5

槍兵隊LV28×5

弓兵隊LV28×7

騎兵隊LV28×24

步槍隊LV28×7

砲兵隊LV28×6

軍師LV28×6

@戰場寶物：全恢復藥×2、大恢復特藥×2

@過關寶物：¢1000

這關的作戰方針是先把「井伊直政」軍除掉，接著留在原地等「山中鹿之介」之子自投羅網，之後就可以直接攻擊各大軍團，如果敵方軍隊中有「軍師」，則列為首要除去對象。

因為鹿砦中會不斷有敵方後援部隊產生，直到你將那一區的將領解決後，他們的生產才會停止，所以在攻擊時，要緊守擒賊先擒王的法則。

「德川家康」與「山中鹿之介」一樣，同屬可遠觀不可褻玩焉型的，因為他們的必殺技威力強大，所以要攻打他們絕不能和他們直接接觸。

岐阜城之戰



@勝利條件：擊退德川家康

@回合數限制：99

@敵方隊伍：德川家康LV32大名

井伊直政LV31弓騎大將

石川數正LV31步槍大將

酒井忠次LV31槍大將

本多忠勝LV31騎大將

榊原康政LV31弓騎大將

服部半藏LV31上忍

槍兵隊LV30×12

騎兵隊LV30×14

步槍隊LV30×8

砲兵隊LV30×9

忍者LV30×3

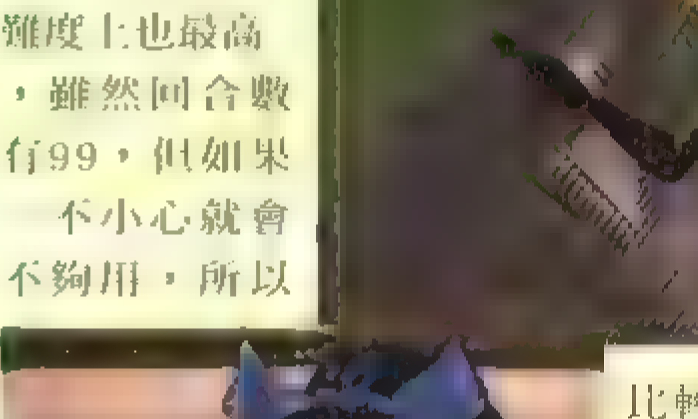
女忍者LV30×2

軍師LV30×3

強盜LV30×2

@戰場寶物：全恢復藥×4

@過關寶物：¢1000





這關是整個遊戲的最後一關了，所以難度上也最高，雖然回合數有99，但如果不小心就會不夠用，所以比較好的方式，就是不需每個軍團都除去，只要留一些將領保護主營，其餘的就可以專心攻「德川家康」，別理會其他軍團的挑釁。在戰鬥的過程中，最好善用每個隊伍的絕招，以加快攻擊速度。



神民平妖錄

星海爭霸（上）

STARCRAFT

對於及時戰略迷來說，大概目前還是沒有能超過魔獸爭霸系列和終極動員令系列的新星出現，難怪有人說：能打敗他們的，只有他們自己。一九九八年的現在，不只各大巨著的續集蠢蠢欲動（例如：沙丘魔堡2000和終極動員令２），連一些其他的系列也跑來湊一腳（如：星際大戰系列的反抗軍），實在是令我們這些玩家們一面高興一面痛惜自己的荷包。而魔獸爭霸就選在此時推出其後續新作，大概是對自己有強烈的信心吧！筆者自從拿到之後，又再度恢復每天只睡兩個小時的日子，當了將近一個月的熊貓之後，總算摸出一些心得將劇情模式玩完，現在先將第一劇情－神民（PROTOSS）的攻略說明略述在後。



神民（PROTOSS）是神之子民的意思，整體而言較偏重於精神方面的修練，所以擁有最獨特的屏障－精神護盾，而且由於這點也導致了其科技的先進，其所有的單位都可以傳送，但是也因此造成了另一方面的損失，其肉體裝甲方面明顯的偏弱，被圍攻的話是明顯的弱勢，但是在三個軍種的比較方面，其空軍優於其他兩個種族，而且大部份的兵器都是陸、空兩用，在防禦方面也比較有利。

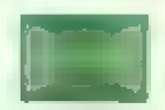


另外，由於建築物是採用傳送的，在建築時只要是資材夠，只要有一部探測器，也可以一下子造出一大堆建築來（因為異形和人類的工兵，在建築時是不能離開的，但是神族的建築只要一開始傳送，探測器就可以去做別的事了）。要如何運用這些優勢就完全看指揮官了，我們進入劇情吧！



（注意：地圖上的綠色單位，即為我軍所屬）

星海爭霸—神民族任務攻略（上）



第一關

◆任務名稱：FIRST STRIKE
（初次攻擊）
◆完成條件：⊙和芬尼斯會合
⊙消滅異形基地
⊙芬尼斯必須存活
◆敵軍勢力：異形－五頭龍部隊
（紅色）
◆我軍初期資金：礦物400單位
：瓦斯100單位







◆我軍初期配置：狂戰士×6、重騎兵×2
◆我軍建築科技：
連結基地－探測器
傳送門－狂戰士、重騎兵
自動工廠－極性改變
熔爐－研發地面兵器等級1
研發護盾等級1
提昇地面部隊裝甲等級1
輸送塔
處理場
光炮
◆我方援軍：芬尼斯×1、重騎兵×3、連結基地×1、輸送塔×2、傳送門×1、處理場×1、熔爐×1

★進擊策略建議：

一開始我方並無生產能力，兩隻重騎兵是僅有的防空武力，而敵軍的空中單位沒有落單的習慣，所以能避則避之，比較安全的作法是沿著河岸繞到對岸，芬尼斯和生產基地在戰場的左下角，合流之後即可開始生產，建議趕快提昇科技水準到可以生產重騎兵，集結到某個數量之後，就可以到戰場的左上角清除異形基地了



第二關

◆任務名稱 INTO THE FLAMES
（進入火焰中）
◆完成條件：⊙芬尼斯進入戰場時，將異形引開
⊙消滅異形腦蟲
⊙芬尼斯必須活著
◆敵軍勢力：異形－狂暴鬼部隊
（白色）
◆我軍初期資金：礦物170單位：
瓦斯0單位
◆我軍初期配置：連結基地、探測器×3、狂戰士×4、重騎兵×2、輸送塔×2
◆我軍建築科技：連結基地－探測器
傳送門－狂戰士、重騎兵
自動工廠－極性改變
熔爐－研發地面兵器等級1
研發護盾等級1
提昇地面部隊裝甲等級1
護盾補充器
輸送塔
處理場
光炮

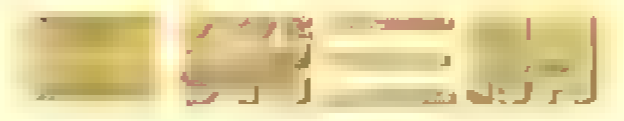




◆我方援軍：芬尼斯×1、重騎兵×5、狂戰士×5、掠奪者×3

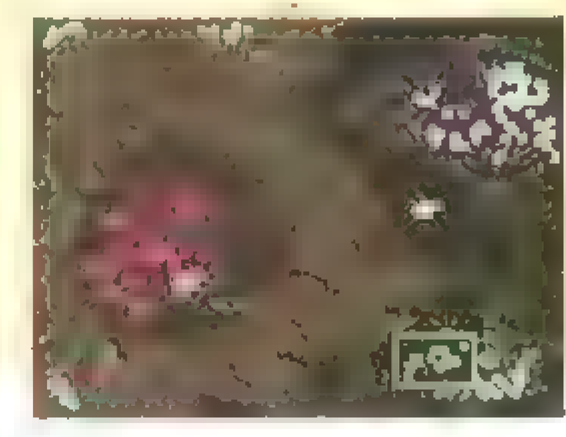
★進擊策略建議：

先行建設基地本身，以最快速度建立一批部隊（有防空能力最好），順便帶著幾支探測器，將戰場右下角的礦區及瓦斯噴出口佔下來，以兩座基地同時生產，時間倒數完時，芬尼斯會帶著援軍從戰場的右上角，不過因為有掠奪者，所以最好多派一些重騎兵過去支援，兩方面同時攻擊（以掠奪者的超長射程為主要攻擊，用重騎兵來排除對方的反擊），這關應該蠻好過的，異形腦蟲的所在地是地圖的右下方，越過右方的峽谷（門口有三個地底產生房的那一個）就看到了。

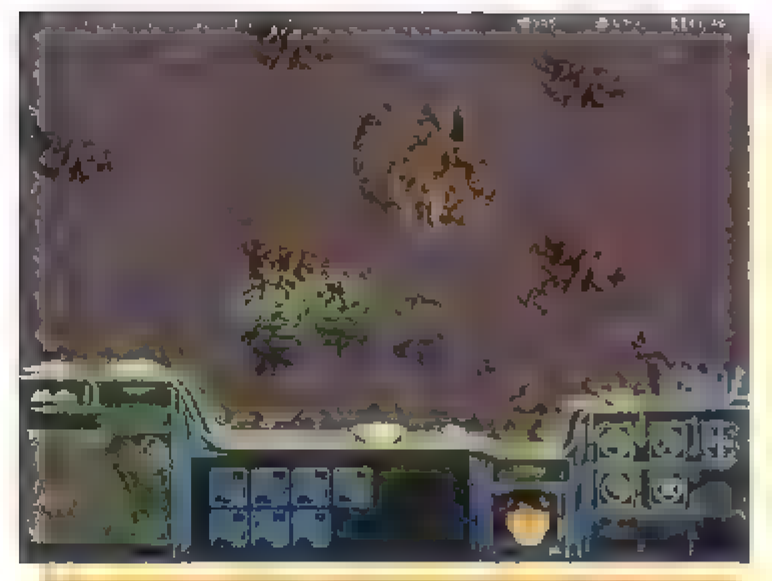


第三關

HIGHER GROUND（高地）
消滅所有異形生產房
異形－五頭龍部隊
（紅色）、狂暴鬼部隊（白色）
礦物300單位：瓦斯100單位
連結基地×1、輸送塔×3、探測器×4、斥候×3、狂戰士×4、重騎兵×3
連結基地－探測器
傳送門－狂戰士、重騎兵
自動工廠－極性改變、加強對空兵器、提昇空中兵器裝甲
熔爐－研發地面兵器等級1
研發護盾等級1







提昇地面部隊裝甲等級1
亞頓修道院－腿部能力提昇
星門－斥候
護盾補充器
輸送塔
處理場
光炮



◆[illegible] 無

★[illegible]

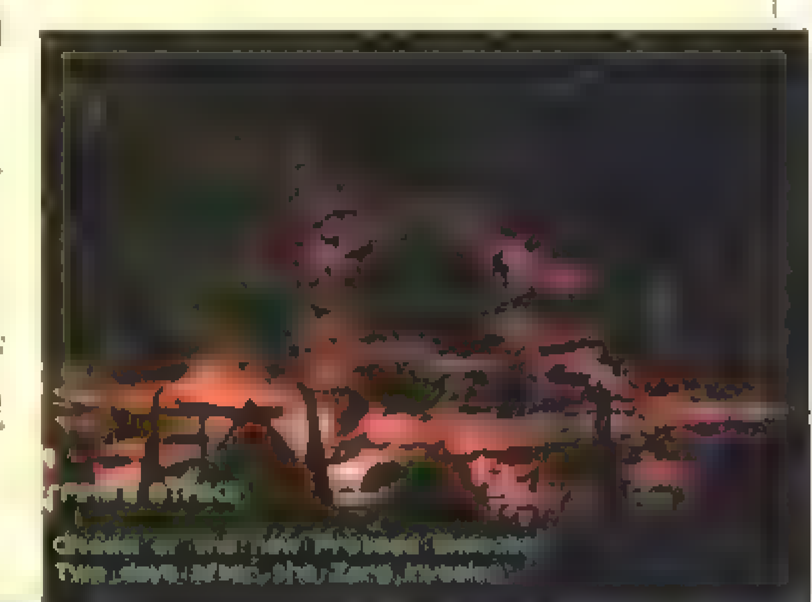
初期建設完之後，應該先把目標指向在戰場中央的五頭龍，因為這個戰場的四個角落都有礦產，如果先將其除去的話，可以獲得四倍的資源，而且這個基地的對空防禦力非常弱。

第三關筆者是建議玩家，在本關開始適應同時操作三個以上的「軍團」（不會的玩家，趕快翻一下手冊吧），一個以重騎兵為主，留在基地防禦，另



外兩個分別以狂戰士和斥候為主，分別針對對方的弱點攻擊（地面防禦型的用斥候打，空中防禦相基地用狂戰士拆），只要把自己的基地保護好，這一關還算是簡單。

過關之後，多了一段電影：THE FALL OF FENIX（芬尼斯戰死）



第四關

◆任務名稱：THE HUNT FOR TASSADAR（獵殺塔沙達）

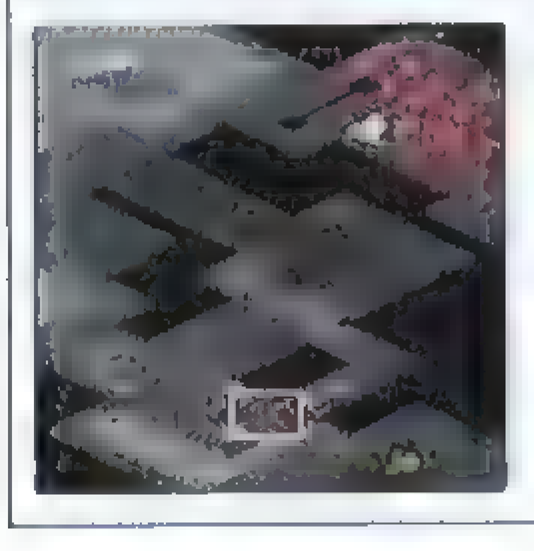
◆完成條件：㈠找到塔沙達
㈡將塔沙達和瑞那帶到標誌處

◆敵軍勢力：異形－五頭龍部隊（紅色）、戰鬥神部隊（紫色）

◆我軍初期資金：礦物 50單位；瓦斯 0單位

◆我軍初期配置：聖堂武士×1、狂戰士×4、重騎兵×4、

◆我軍建築科技：連結基地－探測器
傳送門－狂戰士、重騎兵、聖堂武士
自動工廠－極性改變、加強對空兵器、提昇空中兵器裝甲
熔爐－研發地面兵器等級2
研發護盾等級2
提昇地面部隊裝甲等級2
亞頓修道院－腿部能力提昇
武士聖堂：凱達林護符、幻影分身
星門－斥候
護盾補充器
輸送塔
處理場
光炮





◆我方援軍：塔沙達×1、瑞那×1、聖堂武士×1、狂戰士×2、探測器×4、連接基地×1、輸送塔×6、熔爐×1、傳送門×1、處理場×1

★進擊策略建議：

這關是前半部是基地關，沒有生產能力的我方，就只好盡量減少損失，我方基地就在戰場的上方中間處，兩個目標也在這裡，由於五頭龍的基地在我方基地尚未啟動之前，並不會有所動作，所以只要注意戰鬥神的（一些）小兵兵就行了。

前半有兩點需要特別注意：一、地圖上有一個異形的地底生產房，不管怎麼走，最起碼會遇到兩個。二、地圖到處都有隱藏小兵兵，通常是以七到八隻為一組，包括三個生產房旁邊也有，請善用聖堂武士的幻影分身。我方與基地合流後，五頭龍的基地與隱藏的部隊都會同時啓動。

這時候我軍有兩個選擇：第一個選擇、將異形全滅，不過這有一點技術上的困難，因為除了敵軍的防守陣容頗為龐大外，當我軍進攻後到一定程度後，所有的異形小兵兵都會往基地跑，而我軍的基地剛好在半路，如果防禦工事沒做好的話，在此GAME OVER是很正常的。第二個選擇、這是比較簡單的一種作法，先把防禦工事做好（尤其是右邊通往異形基地的斜坡），然後以最快速度生產一大群斥候，用空中武力將路面清理乾淨以後，再將人送回即可。

第五關

◆任務名稱：CHOOSING SIDES（選擇陣營）

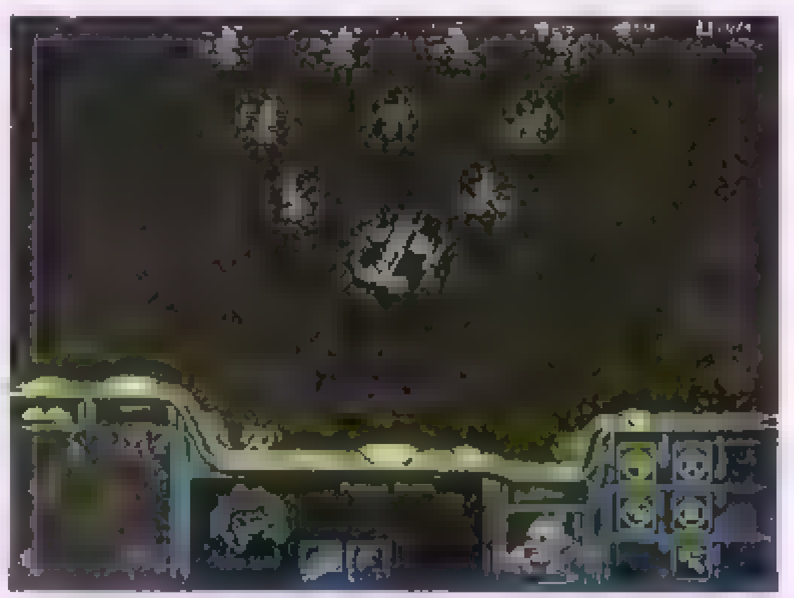
◆完成條件：帶塔沙達和兩個狂戰士到達建築物入口

◆敵軍勢力：異形—地獄犬部隊（橘色）、戰鬥神部隊（紫色）
人類—血鷹閃擊中隊（白色）

◆我軍初期資金　礦物150單位：瓦斯　0單位

◆我軍初期配置：連結基地×1、輸送塔×3、傳送門×1、塔沙達×1、運輸機×1、探測器×4、狂戰士×4、重騎兵×3

◆我軍建築科技：連結基地—探測器





傳送門—狂戰士、重騎兵、聖堂武士

自動工廠—極性改變、加強對空兵器、提昇空中兵器裝甲

熔爐—研發地面兵器等級3
研發護盾等級3
提昇地面部隊裝甲等級3

亞頓修道院—腿部能力提昇

武士聖堂：凱達林護符、幻影分身、心靈風暴

星門—斥候

機器人工廠—運輸機、掠奪者

機器人零件場—提昇聖甲蟲傷害力、提昇掠奪者容量、反重力引擎

護盾補充器

送塔

處理場

光炮

◆我方援軍：無

★進擊策略建議：

這一關的敵人有兩群，分別是在戰場的中間地帶和右下角（至於人類的後文再敘），由於地圖是標準的群島式，所以說空中武力相對的重要性大增，防空兵力的重要當然也不在話下。筆者較建議的是由正下方的異形基地開始攻擊，先瓦解一部份的防空火網，在送一些地面部隊過去拆建築，是比較省力的作法（尤其是掠奪者已經進入量產化了）。

至於中間島嶼，由於只有防空用兵力，好打是好打，但是空軍的損失是避免不了的。本關比較需要注意的是人類，只要我方的部隊攻擊到其建築物，或者是有部隊去觸碰到過關標的，人類的末日巨獸艦就會帶著九架死靈式戰機出現，並向我軍基地進攻（放心打吧，這艘沒有大和巨砲），事先如果沒有先建好較強的防空火網的話，慘兮兮是一定的。此劇情發生後，再達成完成條件就可以了。

過關之後多了一段電影：THE AMBUSH（埋伏）

第六關

◆[illegible]　INTO THE DARKNESS（進入黑暗中）

◆[illegible]　⊙救出賽拉圖
⊙塔沙達必須存活

◆[illegible]　異形—戰鬥神部隊（紫色）

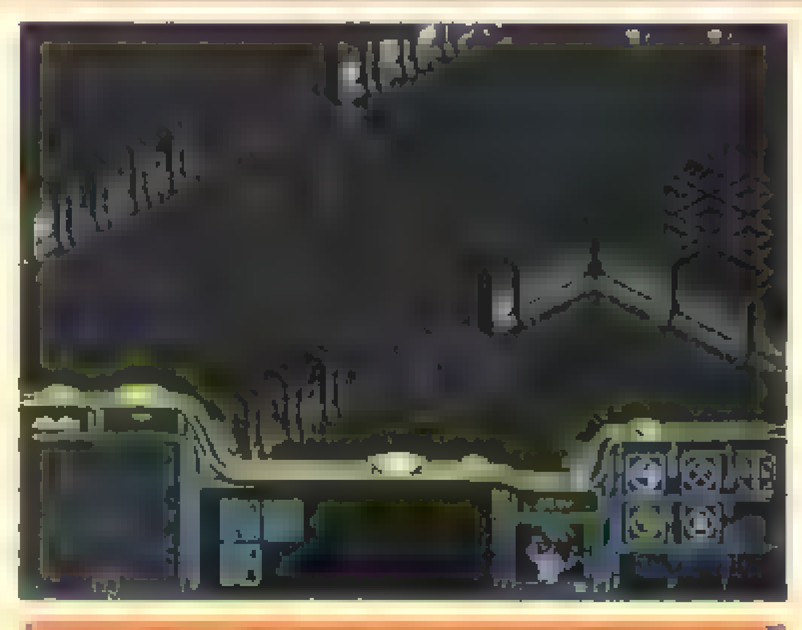
◆[illegible]　礦物　0單位：瓦斯　0單位

◆[illegible]　塔沙達×1、狂戰士×2

◆[illegible]　無

◆[illegible]　含在本文中

★[illegible]



這一關大概是神民所有的關卡中最麻煩的一關了，因為本關完全沒有生產能力，雖然說能撿到的援軍也不少，但是由於異形的一些特殊單位，已經開始出現了（包含會抱住人一起自爆的傢伙—遭到感染的地球人），不小心一點的話，一瞬間被全滅是正常的。

要特別注意的大概有三點，第一、需有五個被污染的地球人，被其自爆波及的單位都會陣亡，沒有方法破解，不過可以用幻影去讓它爆。第二、在第四批援軍的所在地旁，有一群數目龐大的異形蟲和刺蛇，請小心應戰（這一群陸戰隊將近這關援軍的半數，千萬不要陣亡光了）。三、在戰場的最左下角，有一大群異形蟲和刺蛇，由於過了以後就能過關，所以在此的第一要務已經變成保護塔沙達了，請注意。茲將本關所有援軍的數量及地點標注於後，請玩家自行查閱（對照附圖）。

地點（A）一、陸戰隊×5、

地點（B）二、陸戰隊×4、





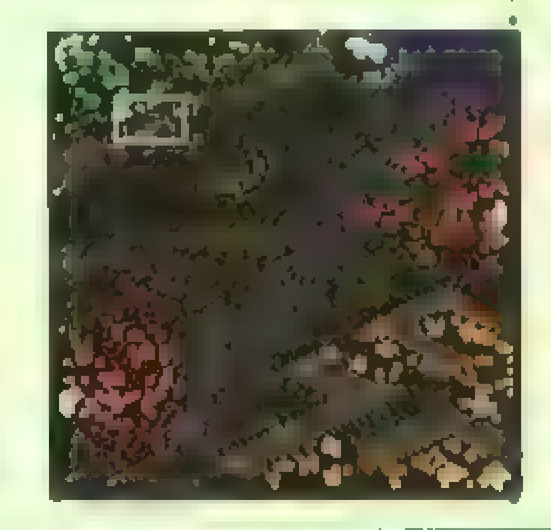
地點（C）三、重騎兵×1、狂戰士×2
地點（D）四、陸戰隊×11
地點（E）五、陸戰隊×3、火蝙蝠×4、鬼子×1
地點（F）六、最後的一群敵人

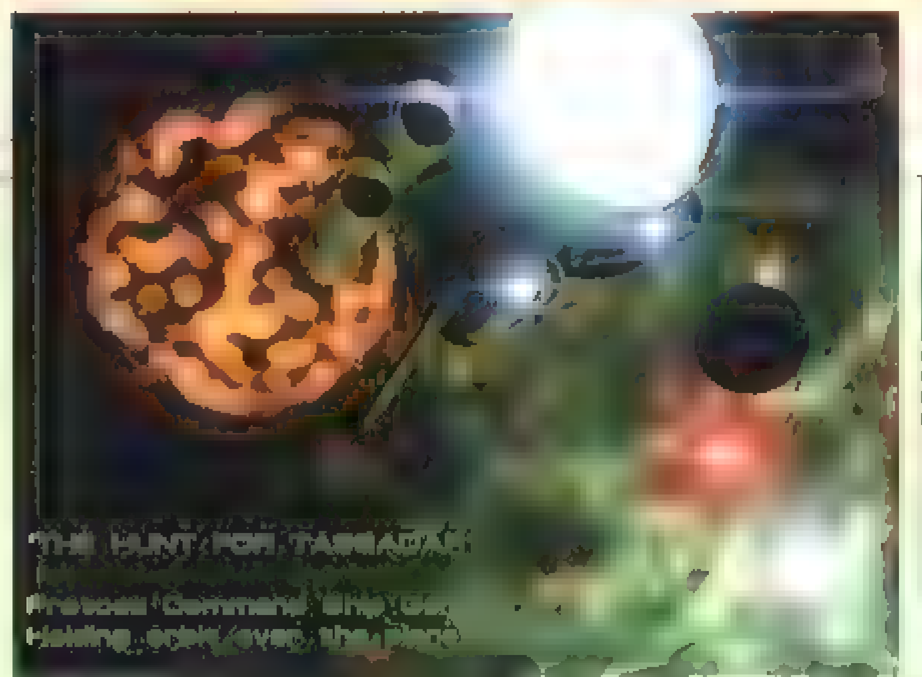


第七關

◆任務名稱：HOMELAND（故國）
◆完成條件：⊙摧毀評議會的核心（也就是把紅色的阿拉部落消滅）
⊙芬尼斯、塔沙達和賽拉圖必須存活
◆敵軍勢力：神民－阿拉部落（紅色）、奧瑞加部落（橘色）
◆我軍初期資金：礦物2500單位；瓦斯2500單位
◆我軍初期配置：自動工廠×1、輸送塔×4、熔爐×1、修道院×1、連結基地×1、傳送門×1、光炮×4、處理廠×1、重騎兵×4、狂戰士×8、星門×1、觀察者×1、暗影聖堂武士×4、探測器×2、芬尼斯×1、塔沙達×1、賽拉圖×1
◆我軍建築科技：連結基地－探測器
傳送門－狂戰士、重騎兵、聖堂武士
自動工廠－極性改變等級1
加強對空兵器等級2
提昇空中兵器裝甲等級2
熔爐－研發地面兵器等級3
研發護盾等級3
提昇地面部隊裝甲等級3
亞頓修道院－腿部能力提昇
武士聖堂：凱達林護符、幻影分身、心靈風暴
星門－斥候、
機器人工廠－運輸機、掠奪者、觀察者
機器人零件場－提昇聖甲蟲傷害力
提昇掠奪者容量
反重力引擎
史研所－重力加速器
偵測陣列
護盾補充器
輸送塔
處理場
光炮
◆我方援軍：無
★進擊策略建議：

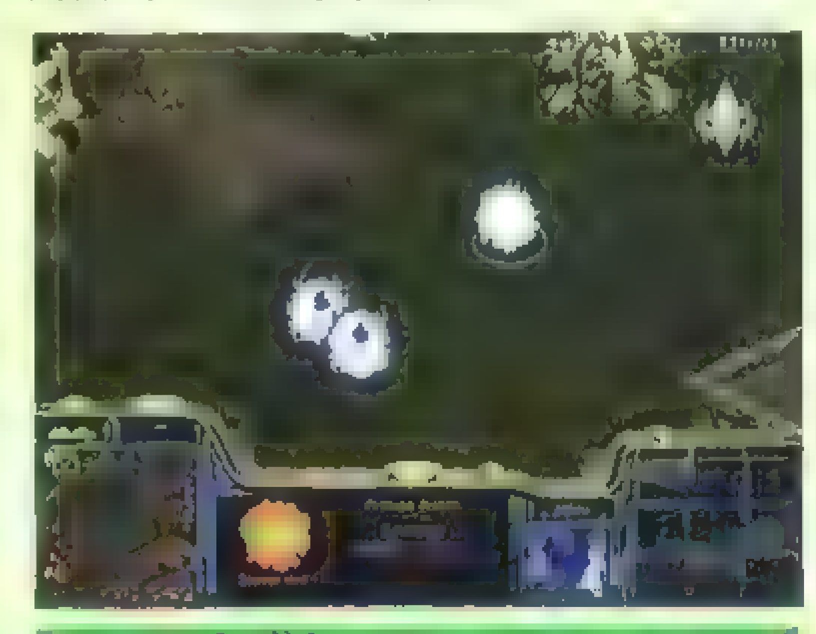
一開始塔沙達和賽瑞圖被追殺的地點，就在基地的門口，以最快速度逃進基地





就沒事了，由於本關的主要敵人是阿拉部落，而遠在戰場最右下角的奧瑞加部落並不需要攻擊（當然啦！玩家要是手癢的話，可以去試試看被破壞能「電」的感覺）

由於本關的敵人是同族，武器及裝備幾乎都一樣，相差的只是敵方科技水準較高，可用的兵器較多而已。由於阿拉部落有兩座基地，一座位於戰場右方，規模較小。一座位於我方基地的正下方，規模較大，生產力也較強。



由於不管攻擊哪一邊，另一邊很快就會有人過來支援，所以說要如何擋住援軍，是這關勝利的關鍵（給玩家一個提示：右方的基地前方有橋，而左下角的基地只有一個出入口）。這一關其實只有兩個目標，就是阿拉部落的兩座連結基地，而由於右方的基地防守較鬆，筆者建議由此地先下手，等到把有生產能力的都摧毀之後，在連同在門口看守的部隊一起進攻（筆者建議多生產一些掠奪者，然後用破壞能和重騎兵保護，破壞力驚人唷！不過很貴）只要目標一被拆除，任務就結束了。

過關之後多了一段電影：THE RETURN TO AIUR（回到翁行星）

第八關

◆任務名稱：THE TRIAL OF TASSADAR（審判塔沙達）

◆完成條件：⊙擊毀監禁器，救出塔沙達
⊙芬尼斯和瑞那必須活著

◆敵軍勢力：神民－阿拉部落（紅色）、符域拿部落（紫色）

◆我軍初期資金：礦物　70單位：瓦斯　0單位

◆我軍初期配置：連結基地×1、輸送塔×3、熔爐×1、光炮×1、探測器×4、狂戰士×4、重機兵×3、航空母艦×1、瑞那×1、芬尼斯×1

◆我軍建築科技：連結基地－探測器
傳送門－狂戰士、重騎兵、聖堂武士
自動工廠－極性改變等級1
　加強對空兵器等級3
　提昇空中兵器裝甲等級3
熔爐－研發地面兵器等級3
　研發護盾等級3
　提昇地面部隊裝甲等級3
亞頓修道院－腿部能力提昇
武士聖堂：凱達林護符、幻影分身、心靈風暴
星門－斥候、
　航空母艦、
艦隊信標－先進感測器
　重力推進器
　增加空母容量
機器人工廠－運輸機、
　掠奪者、
　觀察者



機器人零件場－提昇聖甲蟲傷害力
　提昇掠奪者容量
　反重力引擎
史研所－重力加速器
　偵測陣列
護盾補充器
輸送塔
處理場
光炮

◆我方援軍：無

★進擊策略建議：

要打本關之前就要有重玩的覺悟，因為本關算是上一關的延續戰，一切的條件只有更慘，不過已經可以生產航空母艦了，這也算是好消息。一開始符域拿部落的基地就已經在我方基地旁了，而且本關的資金也不算多，最好是一邊蓋防禦陣線，另外一邊以開始生產，才能以最快速度將旁邊的礦產收歸己有（敵人光炮很多？你沒有看到有一門大和巨砲在那裡指嗎！）

基本上來說，本關和上一關一樣，空軍相當重要，防空網只能輔助而已！敵人老是喜歡用運輸機載掠奪者，一想到就丟個一群過來，如果沒有用空軍制壓的話，地面建築很快就被拆光了。

這關因為要繞很長的一段路才能到達目標所在（右下角敵軍生產基地的正中央），監禁器的耐久力又高達兩千，由於途中還有一個礦區，筆者是建議將部隊集結地點設在此處，等到集結到一定兵力後（筆者個人建議：斥候十一隻、重騎兵十二個外加破壞能十二個）再一舉打進去，以一個戰鬥群集中全力攻擊，另外兩到三個戰鬥群幫忙擋，應該很快就能將塔沙達救出來。

第九關

◆任務名稱：SHADOW HUNTERS（陰影獵人）

◆完成條件：⊙用賽拉圖殺死異形腦蟲
⊙芬尼斯和賽拉圖必須活著

◆敵軍勢力：異形－五頭龍部隊（紅色）、狂暴鬼部隊、（白色）、破壞巨人部隊（藍色）

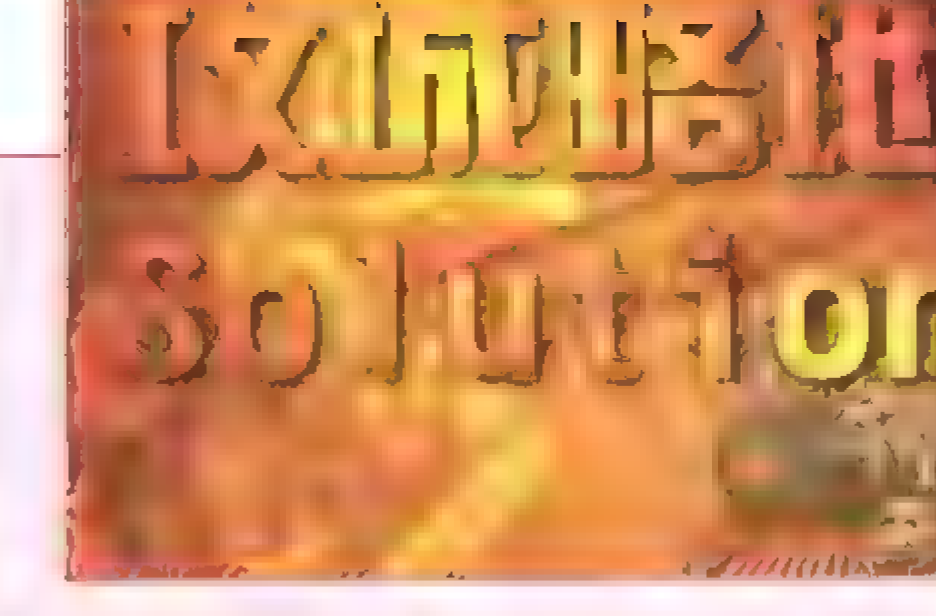
◆我軍初期資金：礦物1000單位：瓦斯1000單位

▲兩大腦蟲之一

◆我軍初期配置：探測器×4、重騎兵×2、狂戰士×6、賽拉圖×1、芬尼斯×1、聖殿×1

◆我軍建築科技：
連結基地－探測器
傳送門－狂戰士、
　重騎兵、聖堂武士
自動工廠－極性改變等級1
　加強對空兵器等級3
　提昇空中兵器裝甲等級3
熔爐－研發地面兵器等級3
　研發護盾等級3
　提昇地面部隊裝甲等級3
亞頓修道院－腿部能力提昇
武士聖堂：凱達林護符、幻影分身、心靈







風暴
星門－斥候、航空母艦、聖殿
艦隊信標－先進感測器
　　重力推進器
　　增加空母容量
聖殿先鋒－凱達林核心
　　召回
　　停滯場
機器人工廠－運輸機、掠奪者、觀察者
機器人零件場－提昇聖甲蟲傷害力
　　提昇掠奪者容量
　　反重力引擎
史研所－重力加速器
　　偵測陣列
護盾補充器
輸送塔
處理場
光炮

◆我方援軍　無

★進擊策略建議：

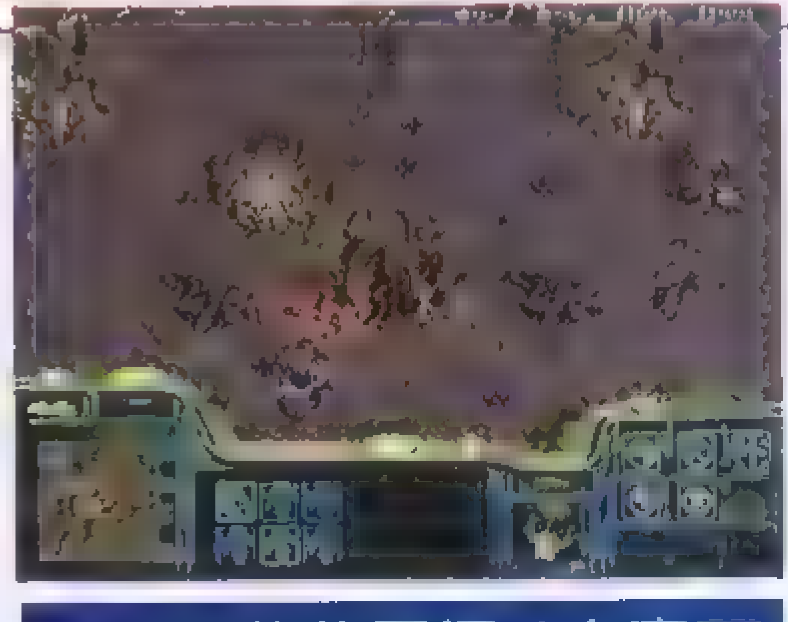
一開始我方有兩個礦區可以挖掘，分別是戰場右下方和左下角，筆者較建議先往左下角發展（因為瓦斯和礦都比較多），等到防禦線建立完整之後，再過去搶另一邊即可

這一關是山谷地形，異形的基本佈局是：高地部屬防空火網，地面則是放地面攻擊型兵器，但是由於我方本關已經所有的兵器都以可以生產，所以可以故意反其道而行，先將中央高地的防空網打出一個缺口，再將部隊送入（掠奪者和破壞能都是不錯的選擇），當位於高地的孢子生產房被拆掉之後，再出動空中部隊打掉山谷間的地底生產房即可長驅直入

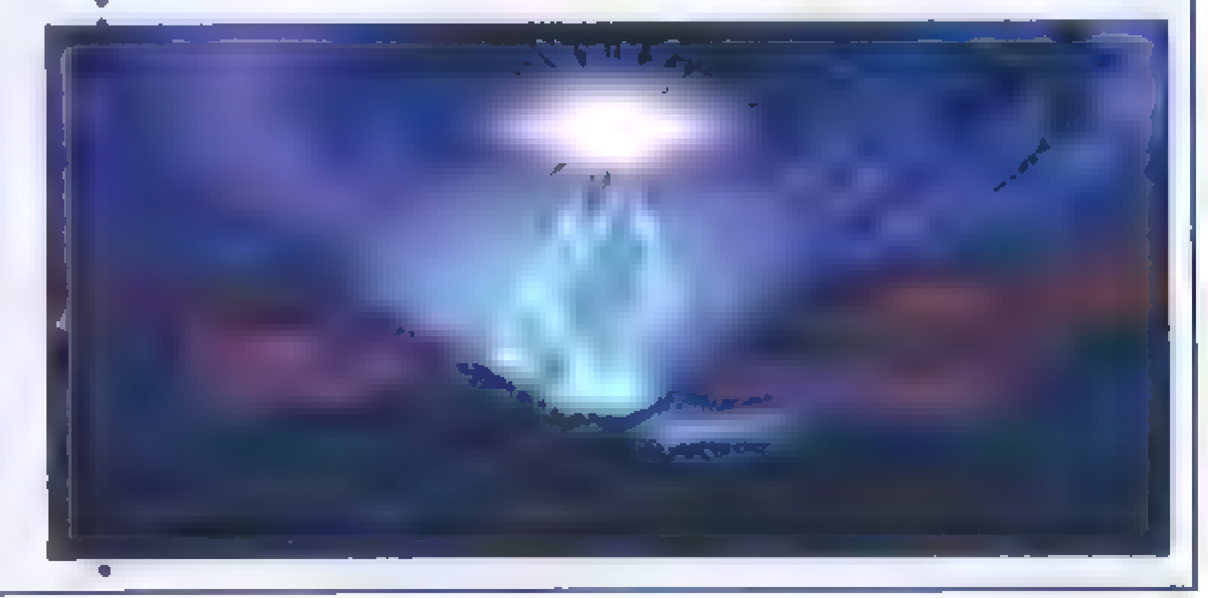
因為本關的目標－位於戰場最上方的兩隻異形腦蟲，都是不死之身（無論殺死多少次都會再度重生），只有賽拉圖才知道其弱點所在，所以一定要用賽拉圖去補最後一刀，當兩隻都被殺死時，任務就結束了



◆任務名稱：EYE OF THE STORM（風暴之眼）
◆完成條件：㈠消滅主宰
　㈡塔沙達和瑞那以及賽拉圖必須活著
◆敵軍勢力：異形－五頭龍部隊（紅色）和戰鬥神部隊（紫色）
◆我軍初期資金：礦物100單位；瓦斯100單位
◆我軍初期配置：神民：連結基地×1、輸送塔×2、熔爐×1、光炮×2、塔沙達×1、探測器×4、賽拉圖×1、暗影聖殿武士×4、
人類：指揮中心×1、工程研發局×1、軍營×1、補給站×3、碉堡×2、飛彈砲塔×1、瑞那×1、火蝙蝠×2、陸戰隊×12、SCV×4
◆我軍建築科技：神民：
連結基地－探測器
傳送門－狂戰士、重騎兵、聖堂武士
自動工廠－極性改變等級1
　　加強對空兵器等級3
　　提昇空中兵器裝甲等級3
熔爐－研發地面兵器等級3
　　研發護盾等級3
　　提昇地面部隊裝甲等級3
亞頓修道院－腿部能力提昇
武士聖堂：凱達林護符、幻影分身、心靈風暴
星門－斥候、航空母艦、聖殿
艦隊信標－先進感測器
　　重力推進器
　　增加空母容量
聖殿先鋒－凱達林核心
　　召回
　　停滯場
機器人工廠－運輸機、掠奪者、觀察者
機器人零件場－提昇聖甲蟲傷害力
　　提昇掠奪者容量
　　反重力引擎



▲最後的目標－主宰



史研所－重力加速器
偵測陣列
護盾補充器
輸送塔
處理場
光炮

人類：

指揮中心－SCV
通訊中心－強力掃描
核彈基地－核彈
工程研究局－研發步兵武器等級3
研發步兵護甲等級3
研究院－鈾238子彈、戰鬥藥
軍營－陸戰隊、火蝙蝠、鬼子
工廠－兀鷹、巨人、阿克來攻城坦克
機房－離子推進器、蜘蛛雷、攻城科技
太空站－末日巨獸級戰鬥巡洋艦、
CF／A-17死靈式、運輸艦、
冒險家科學艦
控制塔臺－太陽神反應爐、隱形場
科學實驗室－泰坦反應爐、輻射照射
、電磁脈衝震波
高能物理研究室－大和波動炮、
太陽神反應爐
隱密行動中心－癱瘓、視覺增強器、
個人隱形裝置、無限反應爐
兵工廠－提昇車輛武器性能
提昇車輛裝甲
提昇船艦武器性能
提昇船艦裝甲
高能瓦斯精煉廠
補給站
火箭砲塔
碉堡





◆我方援軍：無

★進擊策略建議：

這是人類與神民第一次的全面合作，由於兩個體系的科技與建築都不太一樣，初期的手忙腳亂是必然的，只要習慣就沒什麼了（不過記得把人類的科技及建築表好好的看一遍）。大體上來說，這一關是最後戰場，敵人的強勢是可以想像的，所以初期的防禦線是非常重要的，人類的陸戰隊和神民的重騎兵不妨多生產一些（因為初期的錢非常少，敵人的進擊都是一群一群過來的），等到對地、空兩用火網建好後，這些部隊還可以用來進攻。

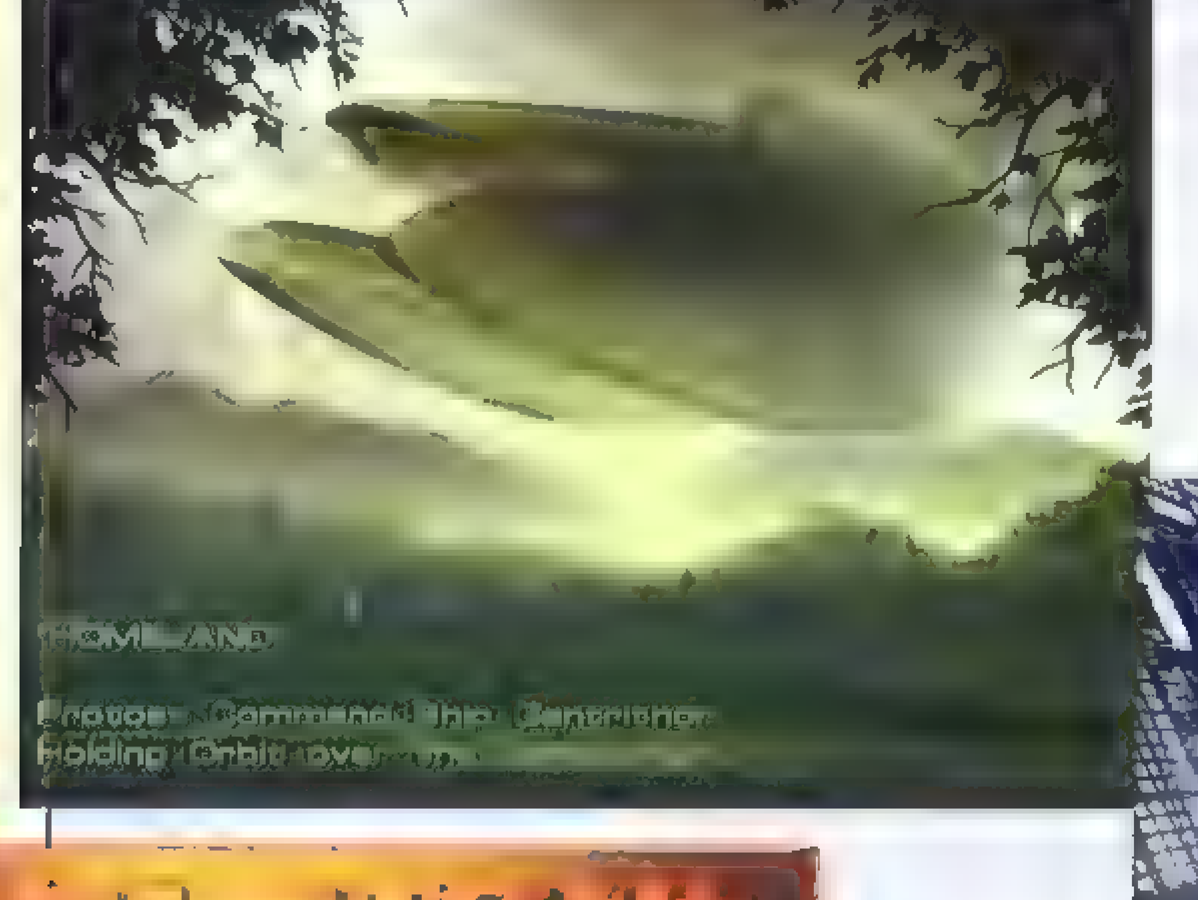
如果要將兩個種族的科技都研發出來的話，靠初期基地旁的資源是不夠的，尤其是瓦斯，通常一個噴出口的存量是四千到五千而已。因此搜索能源也是玩家重要的課題（其實難的不是找，而是如何在當地再建一道防線）。基本上來說，筆者比較偏向於把兩個種族的建築放在一起，因為這樣可以互補缺點。



由於敵軍有八個基地同時在生產，這關不變成持久戰很難，但是大致有一點是可以確定的，不將外圍的五頭龍部隊清除乾淨的話，衝進去的部隊必死無疑。由於我方的軍力分兩邊，一開始是弱勢沒有錯，但是建好之後就可以用誘餌戰術，將異形的小兵兵一群群的誘出殲滅，再乘機對建築物攻擊（尤其是有部隊生產能力的建築，記得要先拆掉）。

也可以相對範圍較小的基地進攻，利用異形會互相支援的特性，將其戰力逐一消滅，等到沒有援軍過來的時候，就把此基地給拆了，這個方法可適用於右上方及左下角的小基地，但是記得本身的兵力要夠，不然反而會被吃掉。異形主宰的HP高達5000，而且恢復力甚強，記得要多派幾個單位去打（十二個破壞能一起上的效果不錯唷）。

過關以後增加一段電影：THE DEATH OF THE OVERMIND（主宰之死）



作戰部隊篇…

[illegible]

●類型：工人
●所需資源：礦物50單位，瓦斯0單位
●建造時間：20
●必須建築：連接基地
●提昇可能：沒有
●護盾耐久力：20
●裝甲耐久力：20
●攻擊類型：粒子束（Laser attack）
●射程：1
●損害類型：正常
●攻擊力：5
●基本裝甲等級：0
●消耗資源：1



●名稱：狂戰士（ZEALOT）

●類型：突擊戰士
●所需資源：礦物100單位，瓦斯0單位
●建造時間：40
●必須建築：傳送門
●提昇可能：研發地面兵器（熔爐）、提昇地面部隊裝甲（熔爐）、研發護盾（熔爐）、腿部能力提昇（亞頓修道院）
●護盾耐久力：80
●裝甲耐久力：80
●攻擊類型：超能刀（Melee-psionic blades）
●射程：1
●損害類型：正常
●攻擊力：16
●基本裝甲等級：1
●消耗資源：2





●類型：主力支援戰士
●所需資源：礦物150單位，瓦斯50單位
●建造時間：50
●必須建築：傳送門、自動工廠
●提昇可能：研發地面兵器（熔爐）、提昇地面部隊裝甲（熔爐）、研發護盾（熔爐）、極性改變（自動工廠）
●護盾耐久力：80
●裝甲耐久力：100
●攻擊類型：波動槍（Ranged energy ball attack）
●射程：4
●損害類型：爆破
●攻擊力：20
●基本裝甲等級：1
●連射數：每分鐘36
●消耗資源：2



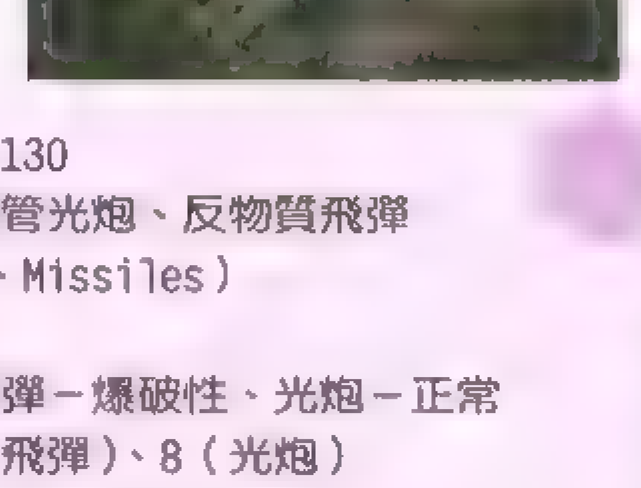
●名稱：輸送機（SHUTTLE）

●類型：裝甲運輸機
●所需資源：礦物200單位，瓦斯0單位
●建造時間：50
●必須建築：機器人零件工廠
●提昇可能：提高空中兵器裝甲（自動工廠）、提昇對空兵器（自動工廠）、反重力引擎（機器人零件場）
●護盾耐久力：60
●裝甲耐久力：80
●攻擊類型：沒有
●損害類型：無
●攻擊力：0
●基本裝甲等級：1
●消耗資源：2



名稱：斥候（SCOUT）

●類型：高速戰機
●所需資源：礦物300單位，瓦斯150單位
●建造時間：80
●必須建築：星門
●提昇可能：提昇對空兵器（自動工廠）、提昇空中兵器裝甲（自動工廠）、提昇護盾（熔爐）、重力推進器（艦隊信標）、先進感測器（艦隊信標）



●護盾耐久力：90
●裝甲耐久力：130
●攻擊類型：雙管光炮、反物質飛彈（Machine guns、Missiles）
●射程：4
●損害類型：飛彈－爆破性、光炮－正常
●攻擊力：24（飛彈）、8（光炮）
●連射數：每一分鐘48
●基本裝甲等級：1
●消耗資源：3

[illegible]

●類型：心靈戰士
●所需資源：礦物50單位，瓦斯150單位
●建造時間：50
●必須建築：星門、武士聖堂
●提昇可能：研發護盾（熔爐）、提昇地面部隊裝甲（熔爐）、心靈風暴（武士聖堂）、幻影分身（武士聖堂）、凱達林護符（武士聖堂）
●護盾耐久力：40
●裝甲耐久力：40
●攻擊類型：心靈攻擊
●法力值：200
●射程：無
●損害類型：法術
●攻擊力：無
●基本裝甲等級：0
●消耗資源：2

名稱：掠奪者（REAVER）

●類型：重型自走炮
●所需資源：礦物200單位，瓦斯100單位
●建造時間：60
●必須建築：機器人工廠、機器人零件場
●提昇可能：提昇地面部隊裝甲（熔爐）、研發護盾（熔爐）、提昇聖甲蟲傷害力（機器人零件廠）、提昇掠奪者容量（機器人零件場）
●護盾耐久力：80
●裝甲耐久力：100
●攻擊類型：製造聖甲蟲（Long Range Scarab shot）
●射程：9
●損害類型：爆破
●攻擊力：100
●連射數：每一分鐘17
●基本裝甲等級：0
●消耗資源：4

[illegible]

●類型：輕型非戰鬥偵察機
●所需資源：礦物25單位，瓦斯75單位
●建造時間：40
●必須建築：機器人工廠、史研所
●提昇可能：提昇空中兵器裝甲（自動工廠）、提昇護盾（熔爐）、重力加速器（史研館）、偵測陣列（史研館）
●護盾耐久力：20
●裝甲耐久力：40
●攻擊類型：沒有
●射程：0
●損害類型：無
●攻擊力：0
●基本裝甲等級：0
●消耗資源：1



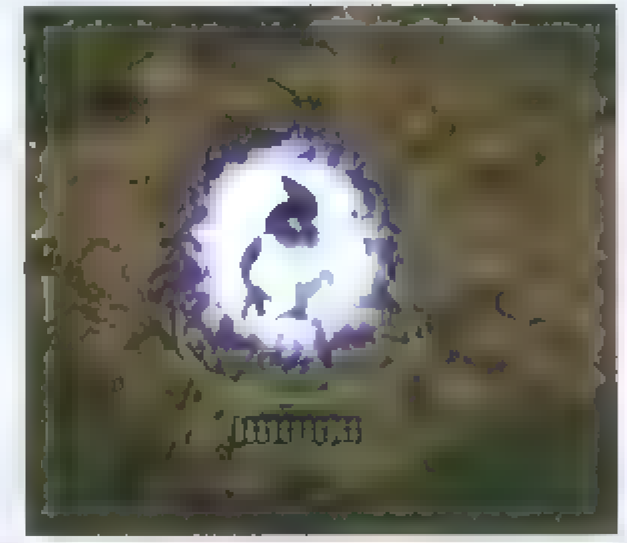






●名稱：破壞能（ARCHON）

●類型：重型突擊部隊
●所需資源：兩位聖堂武士
●建造時間：20
●必須建築：星門、武士聖堂
●提昇可能：研發地面兵器（熔爐）、提昇地面部隊裝甲（熔爐）、研發護盾（熔爐）
●護盾耐久力：350
●裝甲耐久力：10
●攻擊類型：心靈爆震波（Short Range lightning attack）
●射程：3
●損害類型：正常
●攻擊力：30
●基本裝甲等級：0
●連射數：每一分鐘56
●消耗資源：4





●名稱：航空母艦（CARRIER）

●類型：戰巡艦（偶而兼任指揮艦）
●所需資源：礦物350單位，瓦斯300單位
●建造時間：140
●必須建築：星門、艦隊信標
●提昇可能：提高空中兵器裝甲（自動工廠）、增加空母容量（艦隊信標）、研發護盾（熔爐）
●護盾耐久力：150
●裝甲耐久力：250
●攻擊類型：沒有（制造攔截機攻擊）
●射程：8
●損害類型：無
●連射數：每一分鐘224（每隻攔截機為8）
●基本裝甲等級：1
●消耗資源：8

●名稱：攔截機（INTERCEPTOR）

●類型：小型機器戰鬥機
●所需資源：礦物30單位，瓦斯0單位
●建造時間：20
●必須建築：航空母艦
●提昇可能：提昇對空兵器（自動工廠）、提昇空中兵器裝甲（自動工廠）、研發護盾（熔爐）
●護盾耐久力：30　●裝甲耐久力：20
●攻擊類型：電漿　（Laser Shots）
●射程：無　●損害類型：正常
●攻擊力：5
●基本裝甲等級：0　●消耗資源：0

●名稱：聖殿（ARBITER）

●類型：評議會駐蹕所
●所需資源：礦物25單位，瓦斯500單位
●建造時間：160
●必須建築：星門、聖殿先鋒
●提昇可能：提昇對空兵器（自動工廠）、提昇空中兵器裝甲（自動工廠）、研發護盾（熔爐）、召回（聖殿先鋒）、停滯場（聖殿先鋒）、凱達林核心（聖殿先鋒）
●護盾耐久力：150
●裝甲耐久力：200
●攻擊類型：空間擾動炮（energy ball）
●法力值：200
●射程：5
●損害類型：爆破
●攻擊力：每分鐘24
●基本裝甲等級：1
●消耗資源：4



超時空英雄傳說 北方密使2 完全攻略 下

／ALEX

第三章……女主角娜塔莉雅由奚族部落出發

❶：戰役次別加有（#）符號者，表示該戰場係秘密關卡。行動中未發現的話，將直接進入下一場戰役。

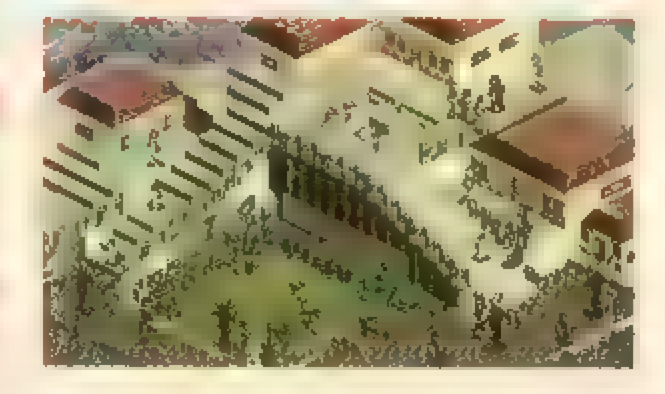
❷：寶箱加有（*）者是屬於隱藏的，加有（∸）者表示是屬於上鎖的。

女主角第一部





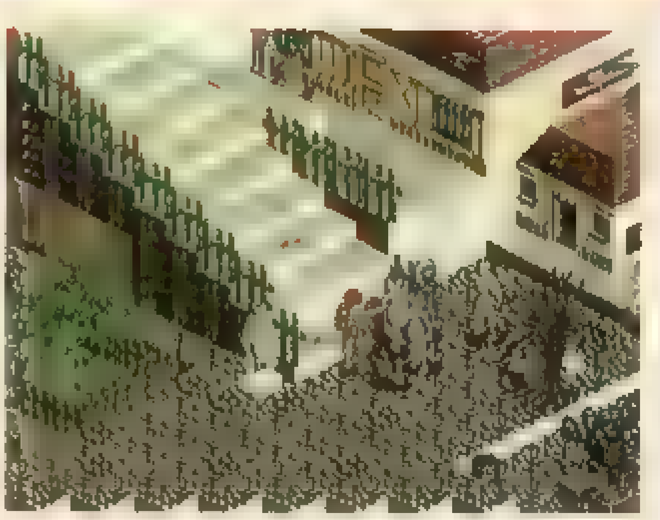
戰役 1 — 惡兆



◆勝利條件：擊退所有的入侵怪物
◆失敗條件：娜塔莉雅、穆爾、泰普或蘇任一人陣亡
◆我　　方：4人　　◆　　NPC：10人
◆敵　　方：8人　　◆寶　　物：無
◆戰利品：藥草×2、解毒草、化石草、$1,500

背　　景：奚族部落五年一度的「精神導師門徒」甄選將於三日後舉行，一大部落的勇士在這幾天裡都跟隨著大長老修習，期能達到忘我合一的境界，就在這一天，部落中的孩子們對於樹木會無端搖動，感到很好奇…

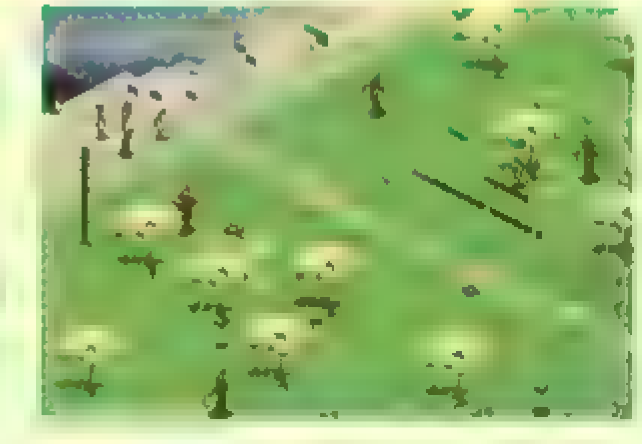
戰　　略：對付這些樹妖和僵屍，我方四名隊員應分東西二路分進，因為數回合後，由村北還會飛來一群蝙蝠，屆時恐回防不及。



十名NPC中，除了小孩之外，大長老和村民也有不錯的攻擊力，設法保住他們的生命，對戰役幫助不小。

戰後，大長老諭令暫且按下精神導師乙事，並指派娜塔莉雅、穆爾、泰普和蘇四人，先往聖地查探怪獸騷動的原因。

戰役 2 — 青色草原



◆勝利條件：清除此地的所有妖物
◆失敗條件：娜塔莉雅、穆爾、泰普或蘇任一人陣亡
◆我　　方：4人
◆　　NPC：0人　　◆敵　　方：12人
◆寶　　物：（14.[illegible]）＝化石草　（*9.43）＝魔草　（23.20）＝力量輝石
◆戰利品：藥草、魔草、$2,000

背　　景：娜塔莉雅等四人奉命往山頂的聖地而去，聖地向來有消弭、安撫妖氣的能力，但現在卻已鎮壓不住了。也許在聖地裡早已發生了不為人知的意外…

戰　　略：在聖地出現的怪物有黑精靈、樹妖、石化蜥蜴、蝙蝠等，我方隊員宜採合擊方式，同一回合中擊斃單一怪物為上策。分散力量的話，則只有多挨揍的份，而且得多延個幾回合。

蘇在途中感覺到聖地傳來奇怪的氣息，也許該加緊腳步前往了。

戰役 3 — 神秘的氣息



◆勝利條件：
（1）防守封印超過十個回合
（2）黑精靈全滅
◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡或封印被奪
◆我　　方：4人
◆　　NPC：4人　　◆敵　　方：9人
◆寶　　物：（ 5.31）＝黑曜石
　　　　　（25.64）＝騎士槍
◆戰利品：療傷草、解毒草、化石草、$2,500

背　　景：剛抵達聖地就感受到強大的魔力迎面而來，一群黑精靈正在攻擊守衛元素，破壞封印，準備釋放那股不明的力量。

戰　　略：守衛元素正是風元素、水元素、地元素和火元素，這四名NPC能力不弱，足以對付得了黑精靈。我方隊員只要護住封印即可。這裡的封印指的是位於座標（14.47）的軍旗，一旦被佔領就失敗了。

說真的，這場戰役光是看守衛元素表演就夠了。蘇感到一股從未接觸過的力量，與黑精靈同感訝異。還是回到部落向大長老報告此事吧。

戰役：3A－返回奚族

◆勝利條件：解毒草、化石草、$2,500

◆失敗條件：長老聽聞後表示與預言確有出入，難怪黑精靈會倉惶失措了。預言說的是天外飛靈的故事，傳說在聖地會出現一個不死魔王。大長老要娜塔莉雅四人，會同古斯塔夫和黛西一起到南方領執行一項任務。

南方領於一個月前將南邊的礦場沒入，目前又傳來大舉在提那城募兵的消息，顯然要試探奚族部落容讓的底線。派出太多人容易起衝突，完全不理會又縱容南方領侵略的腳步。由娜塔莉雅等六人秘密查訪應是較妥當的作法。



戰役：4－邊城提那

◆勝利條件：清除這個區域的守兵

◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡

◆我　方：6人

◆　NPC：0人

◆敵　方：16人

◆寶　物：（3.32）＝闊劍

（16.12）＝無名劍譜

◆戰利品：$2,500

背　景：提那城是奚族與南方領之間的貿易都市，此地隸屬南方領管轄，但一向是自由進出的開放城市。數日前，城內卻開始禁止奚族人出入，並強迫壯年男子應召入伍，情況頓時緊張起來。

戰　略：隊伍闖入禁區與警衛衝突後，雙方只好動手。駐守在此的有玫瑰騎士、術士、步弓手和一般警衛等，內中就屬玫瑰騎士較為棘手，但我方加入古斯塔夫和黛西後，很有一展身手的本錢。

小兵解決之後，該殺進募兵所呢？還是把守兵騙走就好？

（一）照奈普說的、殺進募兵營挫盡敵方銳氣－戰役5

（二）照梅爾說的、聲東擊西騙得敵方團團轉－戰役5A



戰役：5－驅離守衛

◆勝利條件：打倒護衛武師

◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡

◆我　方：6人

◆　NPC：0人

◆敵　方：21人

◆寶　物：（6.47）＝虎眼石

（13.14）＝絲衣　（22.16）＝青銅甲

（1.15）＝魔法之酒

◆戰利品：$3,000

背　景：擊敗部份提那城守軍後，隊伍直接殺向募兵所。一如意料中的，有一批的守軍駐在附近，須靠激烈的戰鬥來獲得勝利。

戰　略：這一仗，敵方為數眾多，有銀劍士、奪命殺手、修女、弓箭手和巡邏騎兵，個個皆有所長，不啻是場硬仗。我方隊員不宜分散，應先由任一方向清除敵軍，並將目標鎖定在護衛法師，只要他一解決，隊員就可喘一口大氣了。

慎防觸動兩邊的人馬，這會陷我方隊員於險境。

戰役：5A－引起騷動

◆勝利條件：至紅旗處點火引發混亂

◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡

◆我　方：6人

◆　NPC：0人

◆敵　方：17人

◆寶　物：

（11.34）＝碧璽

（1.54）＝興奮劑

（21.51）＝毒殺刀

（7.77）＝隱形藥水

◆戰利品：$3,000







背　　景：擊敗部份提那城守軍後，隊伍施以調虎離山，企圖引開募兵所前的守軍，於是潛行到城牆附近佯裝要襲擊城門關口，伺機製造混亂。

戰　　略：此役要務是往東邊城門口的軍旗處點火焚旗，將城內守軍給引出來。但城門非等閒之地，隨時會有援軍的，所以動作須快些。

隊伍出現的地方離紅旗有一段距離，最好避開城樓上的指揮官。若是不想耗費太多資源，最好由整支隊伍去牽制途中的敵軍，另由一名吃苦耐勞的隊員，往紅旗處趁勢長驅直入。只要抵達紅旗處就算大功告成。

時間拖久了，對我方很不利。第八回合時，敵方還會增援弓兵統領和五名十字弓隊員。

戰役：6－撤退保護戰

◆勝利條件：
娜塔莉雅抵達小河西岸的脫離點
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡或奚族平民全滅
◆我　　方：6人　　◆　　NPC：9人
◆敵　　方：13人
◆寶　　物：（ 1.29）＝頭盔
（*22.36）＝微笑的面具　（15.19）＝聞香瓶
◆戰利品：$4,000

背　　景：隊伍進入募兵所解除了平民受困的危機，但因重兵聚集於城門口，不適合由正門離去，遂往西邊無城牆的小河突圍，以避開城內守軍的搜索。

戰　　略：為免禁衛的追殺，我方須盡快攻下小橋。九名NPC全是奚族平民，可說是手無縛雞之力，我方隊員除了搶佔目標外，也得慎防這些活老百姓飛蛾撲火，自尋短見。為了勝利，至少得保住其中一人活命。

由此可見，盡快讓娜塔莉雅升級並轉職為最高領主才有利於戰場上的調度，學得「領導」的特殊能力能使NPC免於落入無頭蒼蠅的窘境，我方也才有控制全局的全盤性策略考量餘地。脫離點前方有邪巫女巫守著，設法引開她們，否則娜塔莉雅很難接近。邪巫女巫死後得〈檀木法杖〉。



留意第四回合時，對方還會有援兵的。

戰役：7－突圍的選擇

◆勝利條件：
（1）娜塔莉雅抵達脫離點
（2）打敗所有的敵方部隊
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：6人　　◆　　NPC：3人
◆敵　　方：20人
◆寶　　物：（ 3.25）＝玫瑰石
（19.35）＝仙丹　　（16.14）＝戰鬥力儀
◆戰利品：$2,000

背　　景：於城西成功疏通退路之後，隊伍繞路到了城南，想接應部份尚未脫險的平民。雖然如願找到數名脫隊的村民，但也碰上了南方領的騎兵部隊與城防部隊而陷入險境…

戰　　略：退路已遭騎兵隊截斷，而前方也有大隊人馬，娜塔莉雅獨排眾議，要往騎兵隊的方向突圍。城內的大隊人馬有邪族教徒、武裝士兵、武師等共十二人，脫離點附近則有八名重騎兵。三名NPC是奚族平民，這次不用保護他們了。

若是不想冒險變戰，那就由隊員掩娜塔莉雅往脫離點搶進吧。



接下來是往罕泉鎮靜候大長老的指示，並查探邪族與南方領的關係呢？還由古斯塔夫帶路到礦場去探查南方領的企圖？

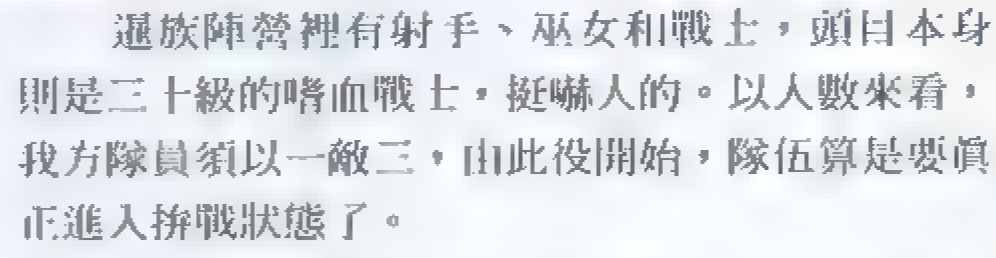
（　）往北邊前往沙漠都市罕泉鎮－戰役8
（　）往南邊前往礦石場調查情報－戰役8A

戰役：8－遲族部落

◆勝利條件：
打倒遲族的頭目
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：6人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：19人
◆寶　　物：
（1.19）＝龍之麟
（1.75）＝功夫靴
◆戰利品：$4,000

背　　景：往罕泉的路上，迎面來了一群他族部落的戰士，擺出了邀戰的態勢…

戰　　略：由於在提那城傷了遲族人，遲族頭目遂要娜塔莉雅降服於他，或是付出代價。娜塔莉雅則不甘示弱，吩咐隊員格殺攔路者。


遲族陣營裡有射手、巫女和戰士，頭目本身則是三十級的嗜血戰士，挺嚇人的。以人數來看，我方隊員須以一敵二，由此役開始，隊伍算是要真正進入拚戰狀態了。

這批遲族人的裝備很奇特耐打，想獲勝得有相當耐心。將敵人全數消滅可獲取較多經驗值，但若資源有限，還是將主力放在頭目身上吧。頭目死後得〈詛咒的法杖〉。

為了追查遲族這些裝備的來源，隊伍跟著到了罕泉鎮，這才發現遲族部落早與惡名昭彰的賈得那同流合污。遲族人見隊伍追來，已快馬加鞭趕著去通報賈老闆，追上去不知會不會有埋伏？



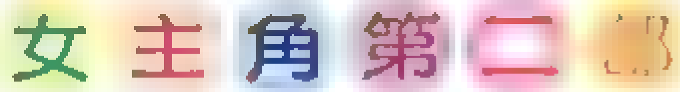
（一）繼續跟下去、看看有些什麼花樣？－戰役9

（二）直接前往賈府、突擊大本營－戰役9A

背　　景：隊伍經由南方通道離開提那城後即順路往採石場前進，調查南方領為何侵攻這一處戰略價值並不高的礦場。

戰　　略：顧大將軍是大劍師，其餘守軍尚有拳術侍衛、魔幻術士、衛兵、弩手和騎兵。這場戰役，形勢險惡，我方隊員宜採各個擊破戰術，方有勝算。首先須對付由右下方過來的騎兵，之後再集結攻進坑口，如此較無後「顧」之憂。

這種地方居然會有重兵防守，說必隱含內情。蘇感受到由地面下傳來奇怪的氣息，和聖殿內的感覺很相似，不如下去偵查看看。







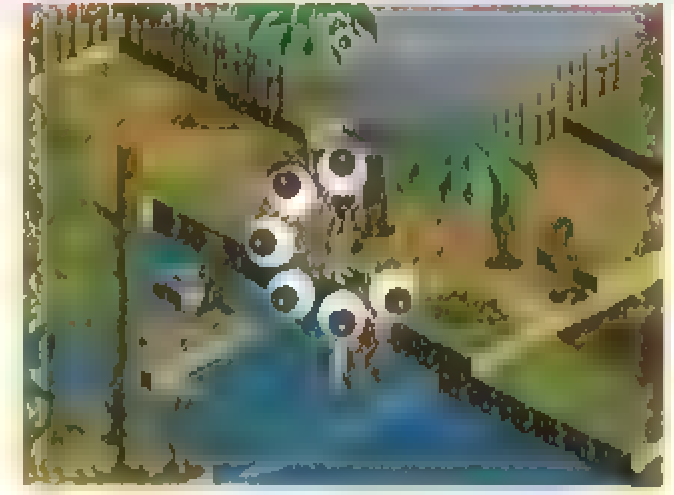


戰役：8－邏族的伏擊

◆勝利條件
擊敗邏族頭目
◆失敗條件
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方　6人
◆　　NPC　0人　　◆敵　　方：17人
◆寶　　物　（　6.21）＝風動珠
　　　　　　（ *9.39）＝充血的棺材
◆戰利品：$4,500

背　　景：兩名邏族部眾並不回到城內的據點，反而有意把隊伍引出城外，帶至僻靜之處埋伏的邏族部眾則紛紛現身…

戰　　略：這是邏族的另一名頭目，他手下尚有修士、飛賊、蠻女、忍者和行咒者。第五回合時，敵方還會來四名援兵，我方隊員不可不防。



這一仗也不輕鬆，同樣的，也可考慮將主力擺在頭目身上，避免夜長夢多。

經過這一段，邏族應該服氣了吧？娜塔莉雅通知夥伴將此役的消息傳回去，靜候大長老的下一步指示。

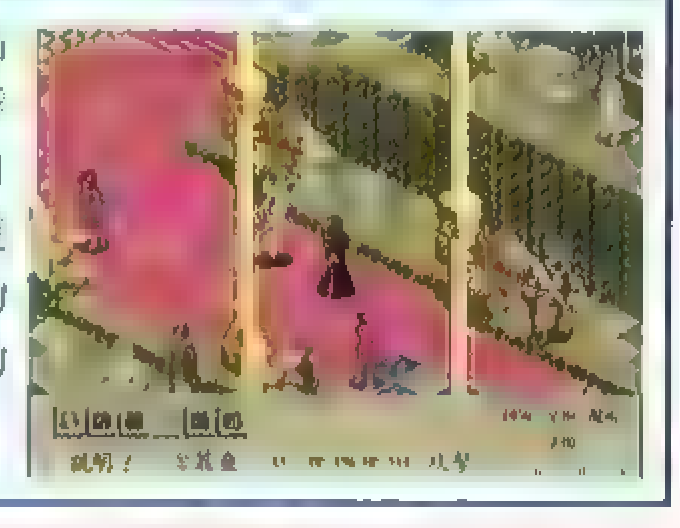
戰役：9A－惡德商人

◆勝利條件：
打敗祁師傅
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：6人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：15人
◆寶　　物：（　16.22）＝賣身契
（　5.17）＝雞血石　（　*8.23）＝兵法書
（　21.33）＝魔導士長袍
◆戰利品：$6,000

背　　景：一行人來到翠泉忠薪賈得那的宅內…

戰　　略：賈忠薪家中豢養的打手不少，保鑣、巫術士和幻術師都在其列，其中以祁師傅算是一號人物，也最為難纏。

隊員處身於廳中時，應謹防巫術士和幻術師的魔法攻擊，它們的有效範圍很廣。為掌握時機趕上祁師傅所在高台，可以「飄浮術」行之，這可以避免逐步推進時，受到過多的法術凌空而下的重傷害。



戰役：10－會面

◆勝利條件：
（1）敵方全滅
（2）保護白志超十回合
◆失敗條件
娜塔莉雅或白志超陣亡
◆我　　方　6人　　◆　　NPC：8人
◆敵　　方：24人
◆寶　　物：（　7.35）＝魔法盾
　　　　　　（16.41）＝水晶球
◆戰利品：$5,000

背　　景：再度追到翠泉市街時，瞧見有大隊的官兵正追捕著另一個人…

戰　　略：娜塔莉雅也感奇怪，官兵追的竟不是己隊伍，但既是南方派的敵人，自然可以是朋友，當然要幫上一幫了。雖然娜塔莉雅高喊著，要那隊人馬速往東邊突圍，但戰場上可沒有脫離點。

該隊人馬係以白志超為首的迦納國隊伍，要是娜塔莉雅尚未學得「領導」，這一役會很累。由於NPC的「自主性」很高，要保護白志超至少十回合，難度不低。換言之，若是要將敵軍全數殲滅，那也須掌握在十回合內完成，這種可能性微乎其微。所以，還是拚老命保住白老大十回合較實際。

開戰後，我方隊員應立即趨前護住目標，以免骨肉分離。敵方的偵測能力也很驚人，太老遠的就會觸發他們展開行動。敵陣中有玫瑰騎士、德魯依法師、魔劍使和狂戰士等。對付戰士型的頭目，以魔法較有效。

此外，在第五回合時，敵方還會增援賈府刀斧手和弓弩手，望君多加保重。

戰役11－丑子軍團

◆勝利條件
打敗所有的小丑
◆失敗條件
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：6人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：4人
◆寶　　物：
（11.43）＝雙刃斧
（12.48）＝醜陋的面具
◆戰利品：$5.000

背　　景：等處理的雜事一辦妥，隊伍離城往南前進，預計一日光景可以到達南方領百加修斯。為了不引人注目而旁生枝節，隊伍大都走偏僻的小路或夜間趕行。這一日，卻有幾個奇裝異服的小丑攔在路上…

戰　　略：四名小丑乃丑墨、丑白、丑青和丑忠，據說是為了奉命前來殺了奚族一行人，那得試試本事了。

由於地處山區，地勢崎嶇高低異常，我方隊員應多多利用地形上的優勢，如此可收事半功倍之效。小丑死後得〈丑角面具〉。

小丑臨死前坦承，是受了克雷布特里的唆使，因不願隊伍干擾了他的計劃。之前，小丑也襲擊了夏普的女兒奧莉兒，再嫁禍給奚族。至少，夏普會這麼認為的



戰役9B－礦坑上層

◆勝利條件：
消滅惡魔
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：6人
◆　　NPC：0人　　◆敵　　方：17人
◆寶　　物：（14.51）＝力量輝石
（25.56）＝珍珠　（24.17）＝青霜劍
◆戰利品：$3,000

背　　景：陰森黝黑的礦坑中，隱約傳來怪物的嘶吼聲…

戰　　略：惡魔座下有僵屍、石化蜥蜴、蝙蝠等，為數還不少。這場闇黑的戰役，讓人感受到窒息般的壓迫感。行動時應多留意蝙蝠的行蹤，免得白白挨了悶棍。

由於地面不平坦，隊員的行動點數影響頗鉅，行動前應多予考量後續的發展，俾免臨門缺了一腳的遺憾



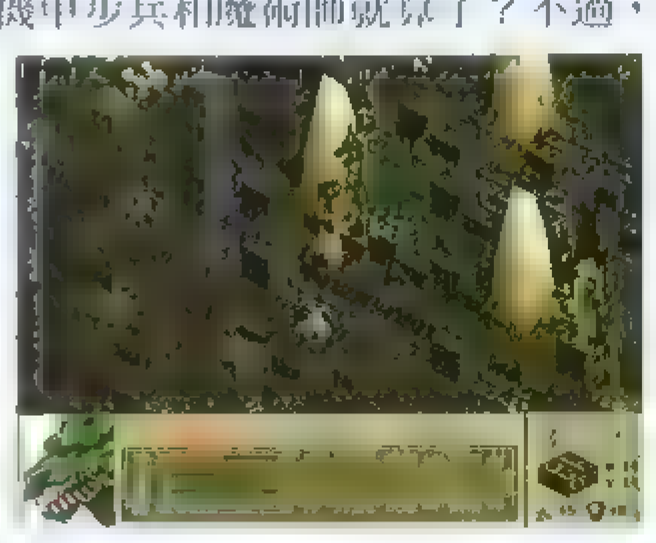
戰役10A－礦坑中層

◆勝利條件：
（1）娜塔莉雅進入下一層礦坑
（2）打敗洞穴惡龍
◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：6人　　◆　　NPC：0人
◆敵　　方：7人
◆寶　　物：（2.24）＝魔王的點心
（20.4）＝地靈珠
◆戰利品：$3,000

背　　景：此地只有少數的敵兵巡邏，兵種看似不甚高級，應該很容易對付。

戰　　略：所謂進入下一層礦坑就是抵達脫離點，而脫離點則遠在戰場的東邊，要越過去勢必得繞經大半個戰場，那還不如試著血戰一場吧。若是刻意避開惡龍，牠是不會主動攻擊的，但在上前挑釁之前最好瞭解，牠的生命值達千點之數。還是砍砍機甲槍兵、機甲步兵和魔術師就算了？不過，惡龍死後可得〈粉晶石〉。

這樣的礦坑竟佈有裝備一流武器的小兵，而守在坑口的部隊反而配備較差，倒像是南方領內部有人私自調集這些部隊來此。事情似乎越來越明朗了。







戰役 11A－機甲守衛

◆勝利條件：殲滅所有的機甲部隊
◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：6人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：5人
◆寶　　物：
（　16.38）＝個人傳送器
（　18.82）＝忍靴　（　7.47）＝戰鬥力儀
（　20.56）＝魔術原理
◆戰利品：$4,000

背　　景：在礦坑的最底層，出現一群奇怪的生物…

戰　　略：這些戰鬥機甲並不難纏，而且數量不多。雖然機甲的遠距直線攻擊能力不弱，小心應付即不難打發。而且，可盡量由需要快速升級的隊員出手，其他隊員隨後補給即可。



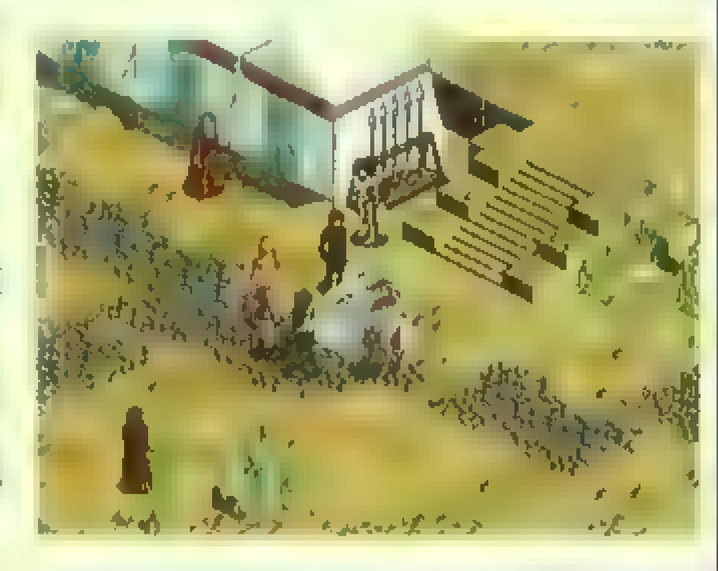
戰役 12－誤闖兵營

◆勝利條件：
（1）娜塔莉雅脫離兵營
（2）消滅此地所有的敵兵
◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：6人
◆　　NPC：0人　　◆敵　　方：27人
◆寶　　物：（＾9.77）＝兵法書
（　18.58）＝瑪瑙　（　0.55）＝雙刃砍刀
（　28.60）＝精鋼盾
◆戰利品：$3,000

背　　景：離開礦場後，隊伍即往山區推進，想在避開南方領的部隊，期順利抵達帛修斯，但因一時大意，誤闖南方領練兵的秘密軍營。

戰　　略：軍營內人馬眾多，計有駐軍法術士、醫者、下忍戰士、裝甲戰士、兵營小隊長和魔法騎士，首領則是黑蠍子，他是沙盜頭目…夠嚇人了吧？

此役不宜戀戰，娜塔莉雅一開始即應繞經北邊營帳，速往西北方的脫離點移近，這兒的敵軍分佈較少，較易脫身。若往南移，難免碰上敵方的主力，那將會引發一場浴血戰。



這裡沒有兵分幾路的難題，隊員應一齊護送娜塔莉雅安全脫離戰場才是。

戰役 13－孤零的寶兒

◆勝利條件：將此地兵丁全部打敗
◆失敗條件：娜塔莉雅或寶兒陣亡
◆我　　方：6人　　◆　　NPC：1人
◆敵　　方：8人
◆寶　　物：（*19.23）＝貓眼石
（　11.24）＝漂亮的洋裝
（　0.37）＝洋娃娃　（　20.38）＝精靈的法衣
◆戰利品：小還丹、聞香瓶、$5,000

背　　景：幾經歷險，隊伍終於來到南方領的首府帛修斯。根據得到的情報，長老們希望隊伍能潛入領主的宅邸，搜尋任何有關於南方領的軍事計劃。進入帛修斯的幾個日子裡，隊伍一直在試探最佳的潛入方法，而在領主府四周穿梭徘徊…

戰　　略：奈普建議從廚房混進領主府時，忽聞小女孩的呼救聲…小女孩名喚寶兒，她的爺爺歐西得被抓往夏普的宅邸，或許是由於探得什麼內情才遭到逮捕吧？

敵方有拳師和魔幻術士，而寶兒則只是一介手無寸鐵的弱女子，我方要保住她的性命無礙，腳

程必須夠快，能夠趕上攔截敵方的追擊。而且，到第四回合時，敵方還會增援三名騎兵弩手。寶兒也要爭取時間，盡速在我方隊員的掩護下，退至防禦線外圍。

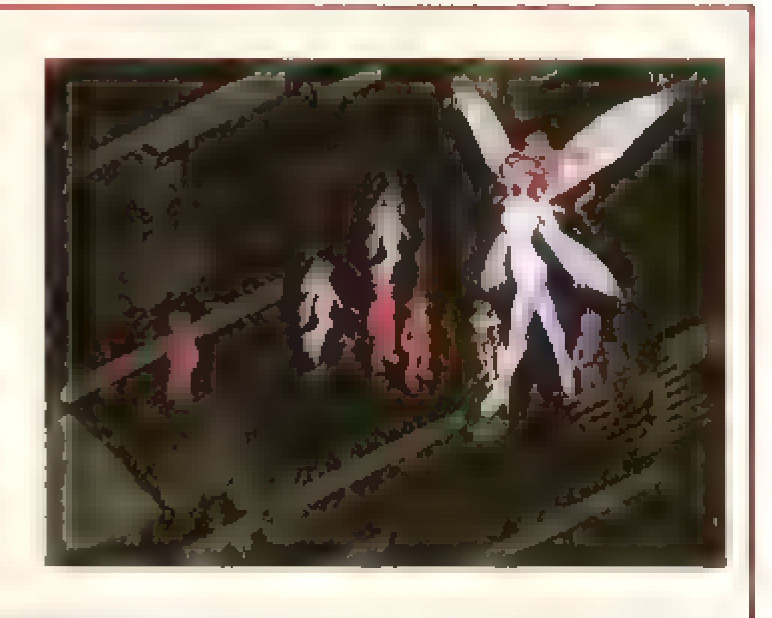
接下來，娜塔莉雅得做一番考量了：

（一）決定帶寶兒一起進入領主府—戰役14

（二）根據原訂計劃自行進入領主府—戰役14\

選（一）者，寶兒會加入隊伍，並領眾人由下水道進入領主府。

選（二）者，夏普和寶西會留下來保護寶兒，其餘四人自行潛入領主府



●戰役14—秘密通道

◆勝利條件：
（1）打敗所有的下水道妖怪
（2）娜塔莉雅抵達脫離點
◆失敗條件：
娜塔莉雅或寶兒陣亡
◆我　　方：7人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：11人
◆寶　　物：（18.77）＝珊瑚
（24.81）＝水華珠　（24.51）＝智慧果
◆戰利品：$4,000

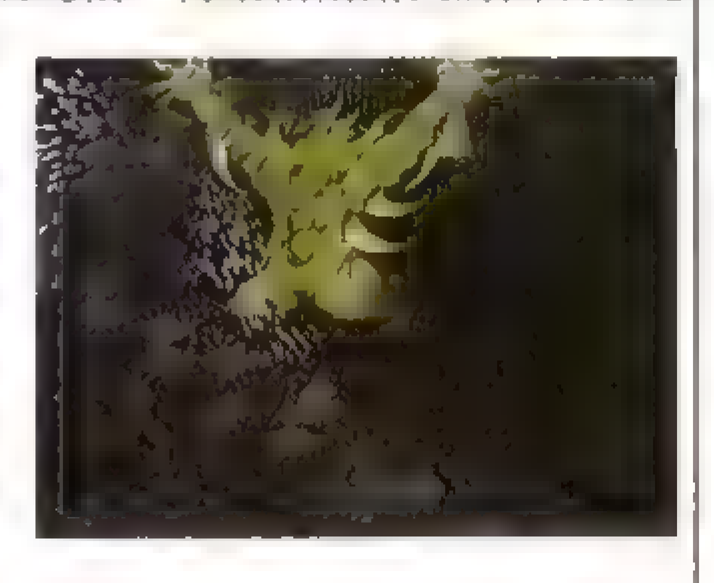


背　　景：在一個山溝的洞窟裡，隊伍發現了寶兒所說的下水道出口。循跡而上，果然別有洞天…

戰　　略：下水道的怪物全是魚人和人魚，能耐不怎麼高超，隊伍可以輕鬆一下。如果在八個回合內不能全數解決，屆時會再出現一批援手。

●戰役15—暗夜殭屍

◆勝利條件
打倒僵屍王
◆失敗條件
娜塔莉雅、白志超或寶兒陣亡
◆我　方：5人
◆　　NPC：4人
◆敵　方　16人
◆寶　物
（10.39）＝墮落之冠
（11.19）　無極霓衣
◆戰利品　$5,000

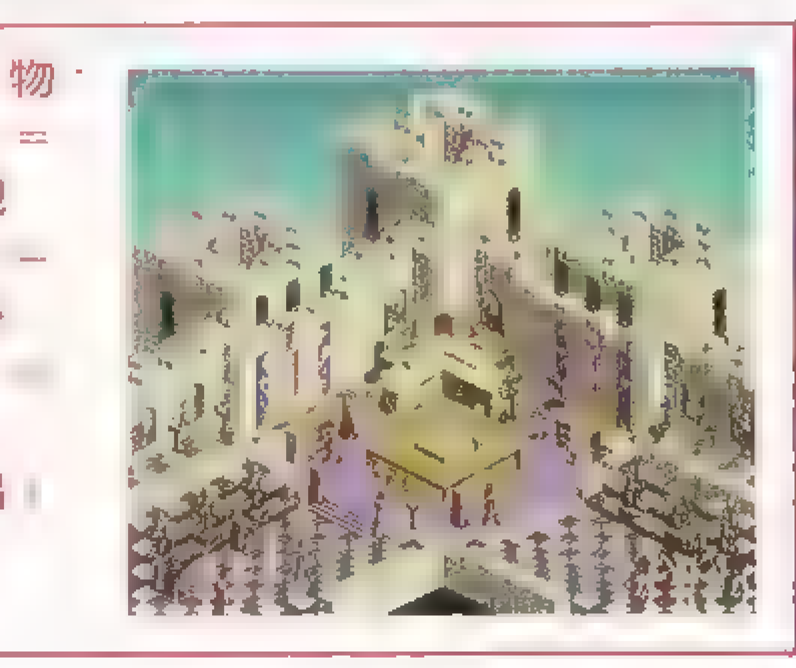


背　　景：出了下水道來到領主府地下室，這裡並未發現巡邏的守衛。循著階梯往上爬時，卻意外發現一群狀似僵屍的怪物早已尾隨在後…

戰　　略：僵屍王帶領的正是僵屍，隊伍發現在另一頭有人也正與僵屍對峙，原來是白志超和三名隊員。開戰後，讓白志超等人往下移動，直到與娜塔莉雅的人馬會合，如此可排除白等四人的補給問題。

逐一解決僵屍後，再集結兩路人馬圍攻僵屍王，這應是較保險的戰法。

兩隊人馬一談開，才發現彼此的目的是一致的，但還是先找到對方落單的隊員再做打算。



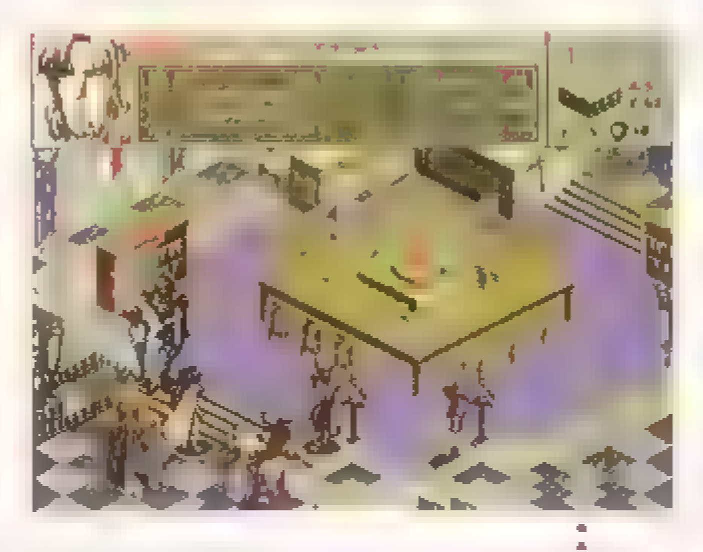
●戰役16—援助刑天

◆勝利條件　打倒蘭瑟姆
◆失敗條件：娜塔莉雅、寶兒陣亡或友軍全滅
◆我　　方：7人　◆　　NPC：3人
◆敵　　方：11人
◆寶　　物：
（10.62）＝僧侶護袍
（*8.40）＝絕命仙丹
（18.62）＝問香瓶
◆戰利品：
$6,000





背　　景：離開地下室後，漫無頭緒的四處搜尋歐西得的行蹤，偶而遭逢小支雜兵部隊。最後來到　樓　間招待室裡，意外發現白志超的同伴遭衛兵團團包圍，領頭之人正是南方領的大劍客蘭瑟姆。



戰　　略：蘭瑟姆手下有很多領主府法師和衛兵，不過實力不強，很很好對付，只有蘭瑟姆本人較難纏。不明白他們為何這般的招待刑天、秋月和柔迪三人。不過，由於室內狹窄，隊員很容易會擠成一團，應留意之。

刑天等三人實力不弱，要他們全滅也不簡單。戰後，三人由側門衝出去，而娜塔莉雅等人則尚有事待辦。

戰役：17－賢者歐西得

◆勝利條件：
打敗所有的獄守
◆失敗條件：
娜塔莉雅或歐西得陣亡
◆我　　方：7人
◆　　NPC：1人
◆敵　　方：10人
◆寶　　物：（　20.40）＝鐵面具
（　10.20）＝翡翠
◆戰利品：$6,000

背　　景：幾經波折之後，隊伍找到了囚禁歐西得的監獄，迎面碰上駐守的獄卒們。

戰　　略：寶兒已認出牢裡的人正是爺爺歐西得，歐西得其實很了得，以他行動的方式來看，這區區幾道牢門哪關得住他？只要他飛越牢門，加上我方隊伍，這十名獄卒根本不是對手。

歐西得脫困後表示，夏普早有併吞奚族，就地稱王的企圖，但礙於迦納國處處提防他，讓他不敢有大動作。最近得力於克雷布特里的獻策，促使他急欲付諸行動。

計劃純是軍事上的，例如到赤子國召募傭兵，並向海外國家購買軍事裝備等。娜塔莉雅想到可請白志超一行人幫忙，於是回到城內找到白等。若不設法防止這項計劃得逞，待南方領坐大時，恐怕整個南方早已陷入混亂。

此刻，歐西得已正式加入隊伍。接著，娜塔莉雅該如何做呢？

（一）隊伍往赤子國追擊迦金剛－戰役18

（二）隊伍往軍港攔截軍事裝備－戰役18A



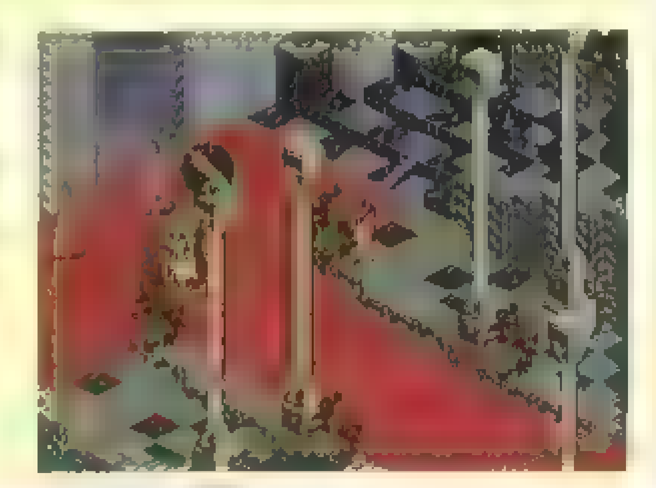
戰役－14A－殺之宴

◆勝利條件：
娜塔莉雅抵達脫離點
◆失敗條件：
娜塔莉雅或白志超陣亡
◆我　　方：4人
◆　　NPC：4人
◆敵　　方：12人
◆寶　　物：（ 4.45）＝運功散
（16.39）＝鋼盔　（ 8.23）＝銀牙彎刀
◆戰利品：$4,000

背　　景：偷偷潛入領主府內，隊伍原想不動聲色地搜尋情報，卻意外在會客室裡見到奚族的頭號敵人夏普。一旁另有幾位陌生人被困住，娜塔莉雅二話不說，決定出手相救。

戰　　略：在場的敵方陣營有夏普、柯莉特、克雷布特里、蘭瑟姆和宮廷劍師、法師等。光是看這份名單也知道硬拚不得。

這幾位陌生人正是白志超、飛霜、艾文和羅莎莉四人。由於娜塔莉雅離脫離點尚有一段距離，故除了白志超之外，其餘三人應回頭去牽住敵方，讓娜塔莉雅有較多的機會脫身。



這裡不是賺取經驗值的好地方，趕緊逃命去吧！

超時空英雄傳說2 —北方密使完全攻略（下）

戰役：15A－領主府內

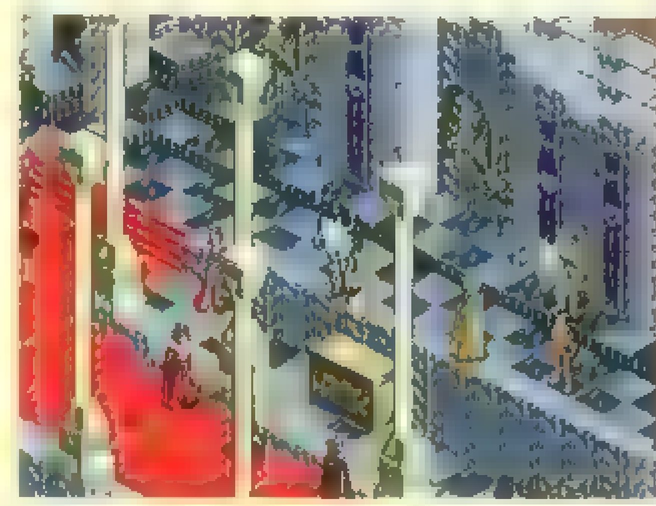
◆勝利條件：
打敗宮廷大魔道
◆失敗條件：
娜塔莉雅或白志超陣亡
◆我　方　4人
◆　　NPC　4人
◆敵　方：10人
◆寶　　物：（10.50）＝魔法之酒
◆戰利品：$5,000

背　　景：在混亂中與友隊夥伴一同逃出，遍尋離開領主府的出口。不意，此時領主府內的衛兵到處搜捕侵入者，一場惡戰勢所難免。

戰　　略：這會兒只能與白志超等人一同殺出重圍了，雙方議定兵分二路，分別由上下通道殺往出口。戰至第一回合時，大魔道才會現身，他身邊跟著宮廷衛兵和護衛法師。大魔道本身確實有點來頭，圍剿仍是較佳的戰法。

兩隊人馬雖然分處上下，但別離得太遠，否則遇有危急時恐遠水救不了近火。

白志超自稱是北方來的商旅，至於如何得罪亞普也感納悶。大魔道死後得〈狂教徒之書〉，接下來要自行尋路離開，還是和「旅遊商人」一起行動？



（一）還是各走各的吧－戰役16

（二）現在應該是同心協力的時候－戰役16A

戰役：16A－患難與共

◆勝利條件：
打倒克雷布特里
◆失敗條件：
娜塔莉雅或白志超陣亡
◆我　方：4人
◆　　NPC：4人
◆敵　方：18人
◆寶　物：
（　13.40）＝偏袒的天平
（　 1.54）＝無名劍譜
（　*7.41）＝龍之鱗
（　18.50）＝精鐵鎧甲
◆戰利品：$6,000

背　　景：雙方決定要一起行動後，應娜塔莉雅要求，往領主府的事務處前進，迎面而來的正是首席事務官所帶領的大隊人馬…

戰　　略：克雷布特里手下爪牙不少，計有幻術師、戰鬥武師、暗殺使者和黑魔導士。我方除了娜塔莉雅等人外，尚有白志超等四人。

若是硬拚不來，應設法引克雷布特里走近我方戰鬥士方範圍內，再密集攻擊之，如此可避免我方隊員失血過多。

克雷布特里敗走時遺下〈軍事計劃書〉，內中詳載南方領的兵力分佈與行進路線。又聽小兵說起，我方隊員已遭蘭瑟姆捉拿住，想必是看護寶兒的秦普和黛西失手了。據說同伴們被關在地下室的牢房裡，還是先設法營救才是。



戰役：17A－黑牢歷險

◆勝利條件：
取得獄門鑰匙
◆失敗條件：
娜塔莉雅、白志超或任一名待救援的隊友陣亡
◆我　方：6人

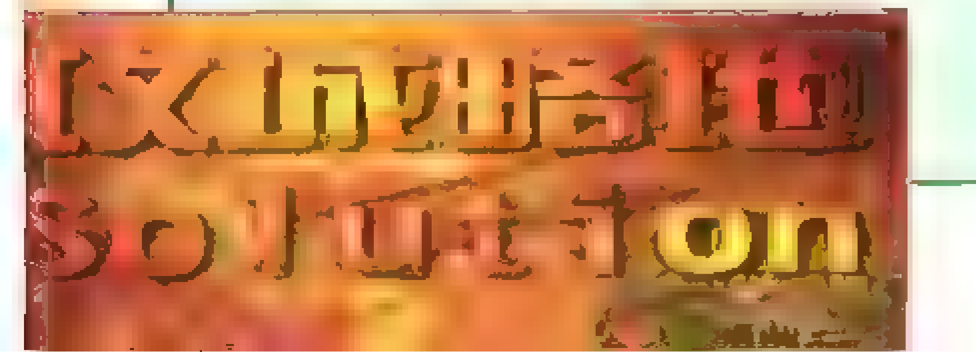


◆　　NPC　9人
◆敵　方：11人
◆寶　　物：（3.19）＝妖精藥罐
　　　　　　（9.21）＝武鬥靴
◆戰利品：$6,000

背　　景：在小兵的引路下，兩隊人馬來到領主府的監獄，傾全力救援被擄的隊員。

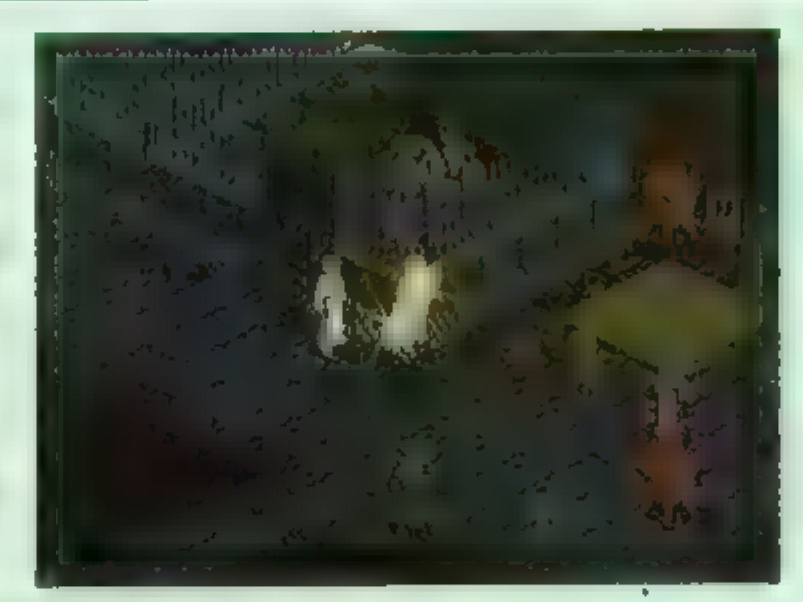
戰　　略：待救援的隊友不在少數，除了我方的秦普、黛西和寶兒之外，尚有友隊的刑夫、秋月和柒迪三人。其實，讓這些待救援的隊員待在牢裡，反而比牢門外安全多了。

這些獄卒全是武道家，武術相當了得，我方





不可輕敵。如果不想浪費時間，只要直接擊殺典獄長即可取得〈獄門鑰匙〉，戰役也告結束。



寶兒的爺爺歐西得已經罹難，臨終前交給孫女〈古老魔法書〉和〈魔術原理〉。

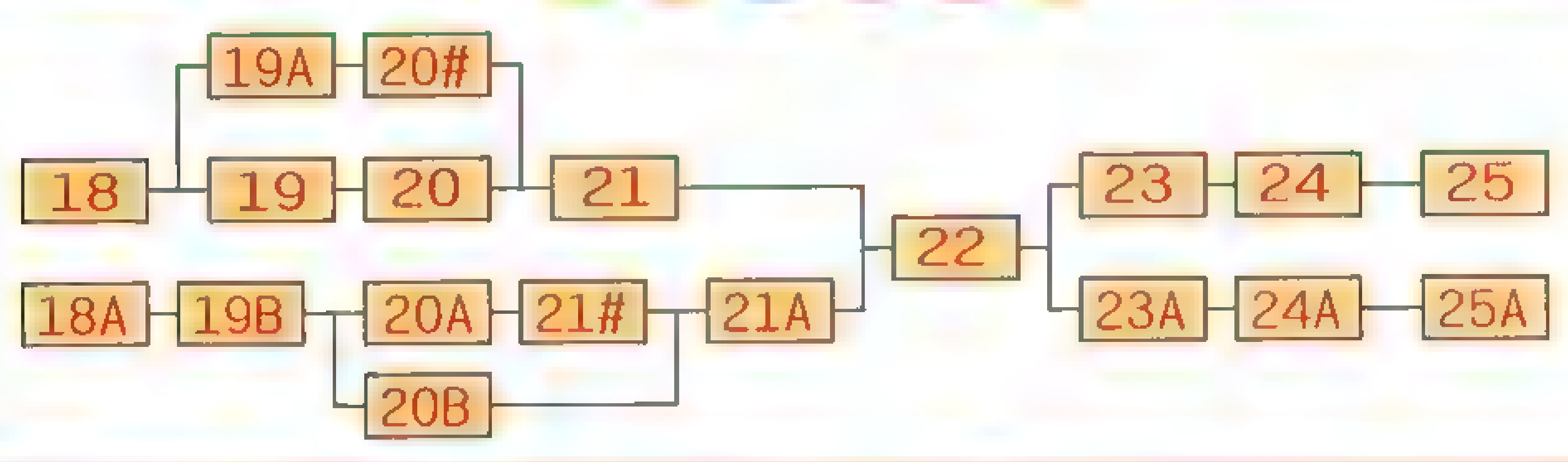
出了牢門發現〈軍事計劃書〉，內載南方領計劃週詳的軍事侵略行動。同樣的，隊伍也面臨了抉擇：

（一）隊伍往赤子國追擊運金團－戰役18

（二）隊伍往軍港攔截軍事裝備－戰役18A



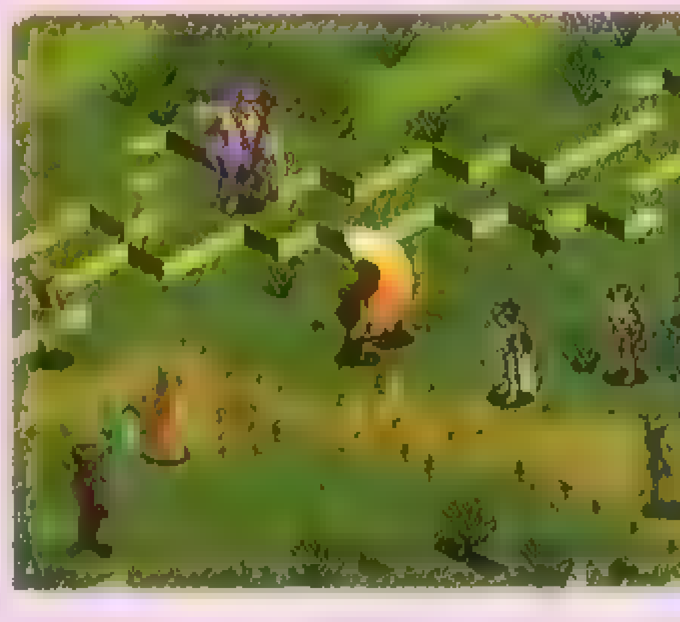
18 → 19 → 20 → 21 → 22
18 → 19A → 20# → 21
18A → 19B → 20A → 21# → 21A → 22
19B → 20B → 21A
22 → 23 → 24 → 25
22 → 23A → 24A → 25A



戰役：18－草原逐惡

◆勝利條件：消滅所有阻擋的敵軍

◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡



◆我　　方：8人

◆　　NPC：0人

◆敵　　方：13人

◆寶　　物：（*21.11）＝生命之果
（12.8）＝孔雀石　（△1.13）＝水晶戰甲
（23.33）＝太極矛

◆戰利品：$7,000

背　　景：計劃商量已畢，娜塔莉雅一行人將負責追擊前往赤子國的運金團，阻止傭兵雇用之事。而白等則負責前往軍港阻攔南方領的武器接收，協力阻止南方領的軍事計劃。

戰略：柯莉特吩咐隨軍神官設法絆住追兵，自己則先率隊離去。運金團護衛有忍者、弩手和巫術師，確實有點難度。第六回合時，還會增援五名黑騎士，這下有得玩啦！

柯莉特落敗後，往雙龍城的方向跑了，要不要追上前去呢？

（一）追擊柯莉特的本隊－戰役19

（二）追擊逃走的支隊－戰役19A

戰役：19－雙龍之城

◆勝利條件：
打倒柯莉特
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：15人
◆寶　　物：（* 1.43）＝變身丸
（ 19.12）＝龍之麟　　（／8.15）＝龍牙盾
◆戰利品：$7,500

背　　景：柯莉特的殘部一路往赤子國奔去，隊伍在大草原上始終無法追及。因料定柯莉特欲會同傭兵，勢須前往雙龍城，於是率隊趕抵這座古城。

戰　　略：雖說是敗逃殘部，但柯莉特陣營中仍不乏魔法騎士、武術家、刀斧手和森林法師，想要全數殲滅，勝算委實不大。儘管條件只要打倒柯莉特，但因她身邊的爪牙為數眾多，難免投鼠忌器。

開戰後，我方隊員可虛與委蛇，先繞到西南邊的水塘裡避避風頭，只要損傷不嚴重，且能拼到第五回合，情勢很可能會大逆轉，因為北方會出現六名雙龍城的衛兵，他們是赤子國大公彥清風的手下，對我方隊伍頗具善意，這是一股很大的助力。尤其到第七回合時，彥清風會親自出馬並加入戰團，我方可於此時運用雙龍城衛兵打前鋒，再隨後逐一收拾敵軍。唯敵方也會出現四名黑騎士援手。



戰後，娜塔莉雅不願久留，道聲謝轉身離開，竟連赤子國大公也攔她不住。

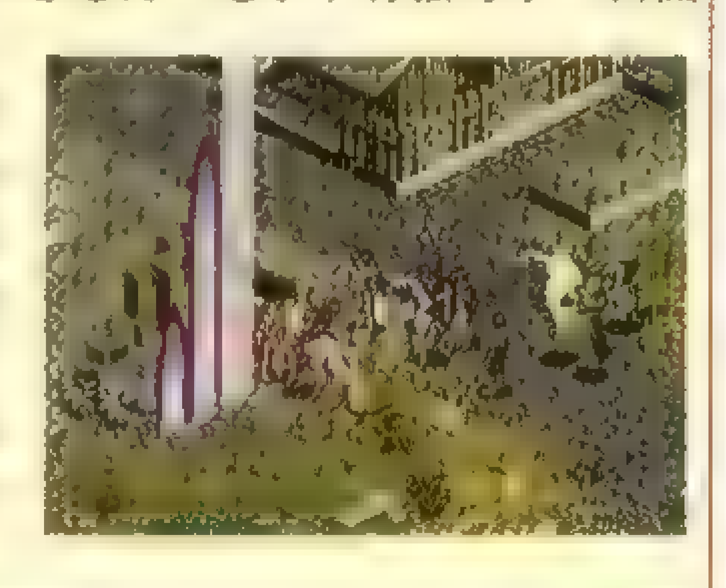
戰役：20－[illegible]

◆勝利條件
打倒運金團副使
◆失敗條件
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：12人
◆寶　　物
（ 7.39）＝小還丹
（12.8 ）＝幻之[illegible]
◆戰利品：$8.500

背　　景：打敗柯莉特之後，隊伍才發覺運金團的另一支隊是肩負與傭兵集團交易重任的要角，連忙辭別赤子國彥清風大公，往預定的交易地點趕去，全力阻止這一次的僱用行動。

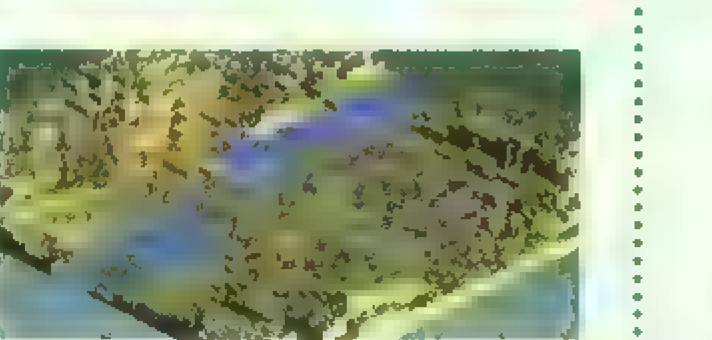
戰　　略：運金團副使正焦急地等待柯將軍的到來，但他顯然對柯莉特不具信心，實乃貪生怕死之輩。認真說來，柯莉特可比這位副使盡忠職守、可敬多了。

副使本身是魔女，她手下有強弩手、醫護官、鐵血戰士等。這些沒骨氣的傢伙，看了就有氣，論敵我雙方人數不致太懸殊，狠狠地殺了他們再走人就是。



戰役：19A－渡河點

◆勝利條件：
打倒運金團副使
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：14人
◆寶　　物：（ 5.14）＝龍筋戰衣
（*23.24）＝巨獸卵　（ 12.39）＝妖精藥罐
◆戰利品：$8,500



背　　景：隊伍選擇了攔截繞過雙龍城的南方領支隊，料定這一支分隊才是南方領交易的主力。隨著雙方距離的拉近，謎底就要揭曉了。

戰　　略：運金團副使噴道躲不過追兵，這本是南方領所託非人。對於他貪生怕死的能耐，咱們就無須再歌功頌德了。

這場戰役，我方隊伍大有可為，就請開懷地玩上一玩吧。

到東邊的一處水道口（座標21.24）可發現洞窟，記得進去瞧瞧。





戰役：20#－雙子之塔

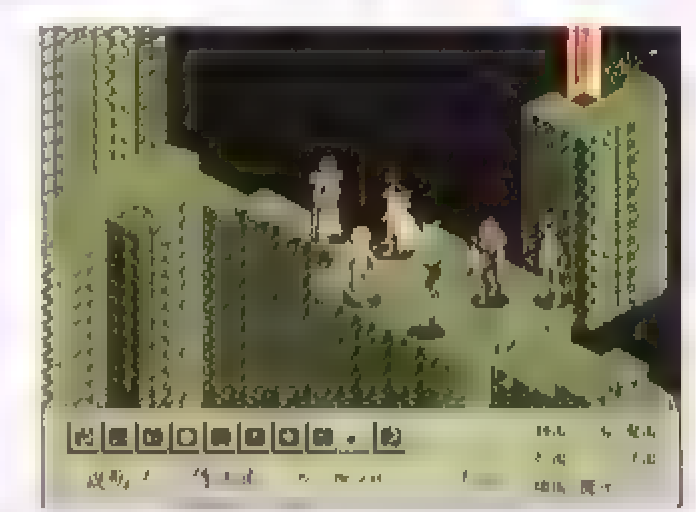


◆勝利條件：
打敗雙子魔王
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：2人
◆寶　　物：無
◆戰利品：
$2,500

背　　景：由通往軍港路上發現的秘密通道，隊伍來到這處奇怪的地方…

戰　　略：偌大的場景只有這兩位號稱史上最強雙人劍客的孿生兄弟，他們是六十五級的大劍師，生命值俱達三千之譜…您就看著辦吧！要是玩不過他們兄弟倆，別忘了在此可選擇撤離戰場。

雙人劍客的偵測能力不錯，我方隊員不須擔心他們找不到劍靶。要跨過窄道間的斷層，須借助幻術中的「傳送術」才行，若是無人學得，儘早打退堂鼓吧。



要是天生神力能擊敗他們，隊伍將可得到《霸王劍譜》和《星象寶典》。

戰役：21－反撲

◆勝利條件
打倒柯莉特
◆失敗條件
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：19人
◆寶　　物：
(* 3.4)－智慧果　　(16.56)－替身契
(^ 1.22)－護身項鍊　(17.15)－剛玉
◆戰利品　$10,000

背　　景：南方領的運金團終為隊伍殲滅，雇用傭兵的計劃已遭破壞。當隊伍返回忠修斯時，先前敗走的運金團正使柯莉特，此刻正帶領敗將殘兵，攔阻於隊伍之前。

戰　　略：柯莉特這一回顯然是抱著一決戰的決心，他手下尚有聖騎士、武術家、刀斧手、森林法師和魔法劍士等一重死拚扎的猛獸，難掩潛在的危險性。雖然比諸副使者流，柯莉特不失為可敬的對手，然生死攸關大節，我方隊伍也只能奮力一博。

此役頗有難度，我方不宜分散隊員力量，應集結主力各個擊破，逐一清除敵軍。



讓我們向柯莉特的亡靈致意吧！

戰役：18A－三道競力

◆勝利條件
擊破聖堂騎士
◆失敗條件
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方　7人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方　16人
◆寶　　物：無
◆戰利品：$6,500

背　　景：計劃商量已畢，我方隊伍將前往軍港阻攔南方領的武器接收。卜古超一行則負責追擊前往赤子國的運金隊，協力阻止南方領的軍事計劃。

戰　　略：這麼多的教士，想必是夏普派來的，沒想到連聖堂騎士也被夏普收買了。

除了聖堂騎士外，餘如聖職護佐、吟唱使者和十字劍士等，各各招式與魔法都很可觀，不可掉以輕心。戰術上以設法分別引敵方入殼較穩妥，設若導致敵方蜂擁而出，我方隊伍會倍感吃力。

聖職護佐死後得《水晶珠》；十字劍士死後得《聞香瓶》和《大還丹》；而聖堂騎士死後，則能得到《聖器》和《狂教徒之書》。

戰役 19B 惡鬼攔路

◆勝利條件：
消滅骷髏大帝
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：7人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：16人
◆寶　　物：
（ 11.32）＝醜陋的面具
◆戰利品：$7,000

背　　景：在漫長的官道上時有小股雜兵意圖阻攔，雖然隊伍大都能化險為夷，但這一次的攔路者，不再是凡胎俗體的人類，而是不甘寂滅的亡魂。

戰　　略：南方領果然人才濟濟，聖堂騎士出征不利，竟連骷髏兵團也派上用場。這個另類兵團裡有亡靈法師和骷髏戰士，首領則是骷髏大帝。雖然數量不少，但很好超渡，我方隊員就行個善，積點陰德好了。骷髏大帝死後可得〈闇夜珠〉。

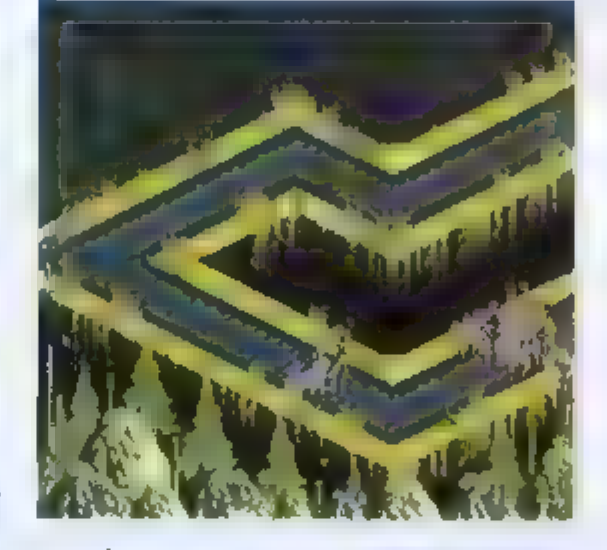
戰後跑來一山村野夫，謂北邊的沼澤地帶較辛苦，但往軍港路程較短。官道則因有巡邏隊把關，碰上了較麻煩。現在該如何呢？

（一）循著官道繼續前進－戰役20A

（二）抄小路進入沼澤地帶－戰役20B



戰役 20A 官道正規軍



◆勝利條件：
娜塔莉雅脫敵戰場
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：7人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：11人
◆寶　　物：
（ 6.44）＝太陽石
（ 12.58）＝太陽石　（ 10.24）＝迴旋飛斧
◆戰利品：$8,000

背　　景：通往軍港道上偶有南方領正規部隊巡弋，負責整條官道的安全。這支部隊裝備精良，訓練有素，此刻正出現在隊伍前方…

戰　　略：寶兒見到官兵如同驚弓之鳥，與騎兵隊開打很容易傷亡慘重，還是先往後退再說…第四回合時，貝洛與西碧拉親率貼身護衛出現在官道的另一頭，使我方陷入前後夾擊的困境。

最安全的做法是，讓娜塔莉雅一頭栽進西南方的脫離點。若想撈點經驗值，隊伍別往貝洛的人馬靠攏，只要專心對付騎兵隊就夠瞧了。騎兵死後可分別得到〈獨角獸戰衣〉和〈聖騎士鎧甲〉。

有一個小訣竅，開戰後，我方即派出一名行動點數高，腳程快的隊員，向貝洛將出現的道路末端急奔，待貝洛出現後，我方尚有一回合的行動機會。亦即，在貝洛的人馬出手前，該名隊員共有五回合的時間去搶佔道路末端的秘密地點（座標19.20）而發現洞窟。

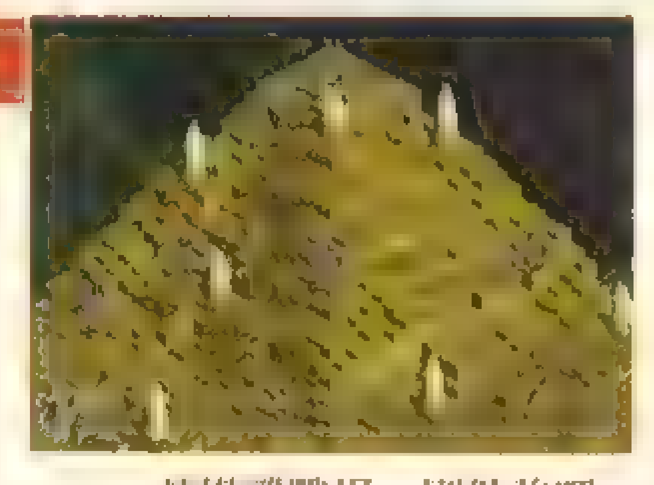
於此同時，娜塔莉雅也移至脫離點待命，等洞窟發現後，立即進入脫離點結束戰役。這麼做的理由是著眼於，既可發現洞窟，又可避開貝洛等人猛烈的攻擊。



當然啦，其餘的隊員也必須在這同時，好生伺候騎兵隊才行。

戰役 21A 飛龍谷

◆勝利條件：打倒龍王
◆失敗條件　娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：7人　◆　　NPC：0人
◆敵　　方：9人　◆寶　　物　無
◆戰利品　$2,500



背　　景：在官道發現的洞窟乃傳說中龍族群聚之處…

戰　　略：這些龍族可不是省油的燈，要打倒龍王更是難上加難，如果力有未逮，那就撤離戰場，別勉強吧。

若能打敗龍王，除了得到〈龍牙〉之外，蘇也會學到〈龍的召喚〉魔法。





戰役 [illegible]

◆勝利條件
消滅此地所有的敵軍
◆失敗條件
娜塔莉雅或米蘭黛陣亡
◆我　　方　7人
◆　　NPC　6人
◆敵　　方　11人
◆寶　　物　（　5.38）＝誘惑的羽衣
（[illegible]）
（*18.56）＝生命之[illegible]
◆戰利品　$8,[illegible]

背　　景：聽從村夫的建議，隊伍直接穿越濕地。行經半途，發覺另有旁人也正在濕地行走。

戰　　略：領主府殺手正在追殺米蘭黛，她的雙親俱遭夏普的手下殺害，此刻正帶領五名家僕奮勇抗敵。此等情事，隊伍豈可袖手旁觀。

這批殺手不會太難對付，如果保不住米家僕役，那就全力保住米蘭黛即可。邪魔法師於第四回合時，率領五名護衛術士加入戰團，我方隊員可得加把勁。



戰後，米蘭黛會加入隊伍。

戰役 21A－奧爾登軍港

◆勝利條件：
我方抵達紅旗處佔領武器貨船
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡或超過三十回合
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：20人
◆寶　　物：（　3.58）＝誘惑的羽衣
（　10.49）＝蛋白石
（　0.35）＝魔法之酒
（　21.66）＝戰鬥力儀
（　9.66）＝銀牙彎刀
◆戰利品：光聚集成劍、碧磷刀、獸王戰斧、飲血魔槍、$8,500

背　　景：經過多次的追擊戰之後，隊伍終於來到官道的終點－奧爾登軍港。南方領的武器貨船已經進港，放眼望去，港內遍佈南方領的部隊。

戰　　略：這場戰役難度頗高，敵方人數眾多，加上有時間限制，我方隊員不能虛擲每一回合的行動出擊才有勝算。尤其要小心防範敵方的戰船指揮官和防衛指揮官，他們本事不錯，我方若能盡早撂倒他們，戰事會輕鬆許多。

要是隊伍中有移動方式為「飛行」、「傳送」的隊員，讓他避開火線，繞道直奔戰船佔領紅旗，這可以省下不少麻煩。我方隊伍廝殺之餘，須留意在第十回合時，官道上會追來八名騎士巡邏隊。戰船指揮官死時得《古老魔法書》。

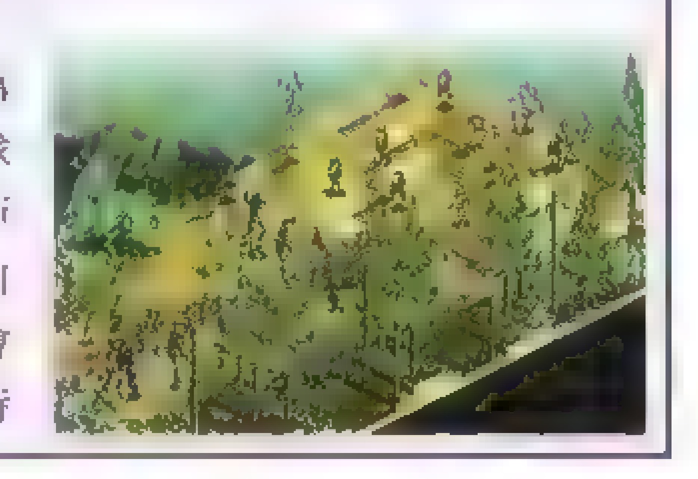


任務達成後，如何處置戰船上這批奇怪的武器呢？大家各憑「良心」行事好了。還是早點回雷修斯，瞧瞧白志超一行人進行得如何。

戰　　役：22－高科技戰士

◆勝利條件：打敗巡邏隊全員
◆失敗條件：娜塔莉雅或白志超陣亡
◆我　　方：8人　◆　　NPC：8人
◆敵　　方：9人
◆寶　　物：（△ 6.29）＝微笑的面具
（17.40）＝隱形藥水（*12.16）＝金鋼石
◆戰利品：$12,000

背　　景：傭兵與武器的事已告一段落，隊伍取道原路回雷修斯，計劃與白等在約見地點會合。隊伍抵達時



超時空英雄傳說2－北方密使完全攻略（下）

外發現，白等一行人正與此地的一支小隊對峙中，而這支小隊的戰鬥力卻遠非一般部隊可以比擬。

戰　略：白志超等人除感納悶外，也愈為招架不住，賺見娜塔莉雅隊伍的出現，不免如獲大赦。這些小兵不過是野戰步兵，豈會有此高級的裝備呢？敵軍首領是龍騎兵，對付他們以魔法和招式較物理攻擊有效。陣中的弓箭手死後，可得〈腐敗的食物〉。

白等聽聞政變的消息，謂夏普與貝洛失和，兩方人馬隨時有可能衝突。這一次雙方的交惡，據說是出自於克雷布特里的從中煽惑。接下來，娜塔莉雅是回奚族呢？還是連同白志超進城去探個清楚？



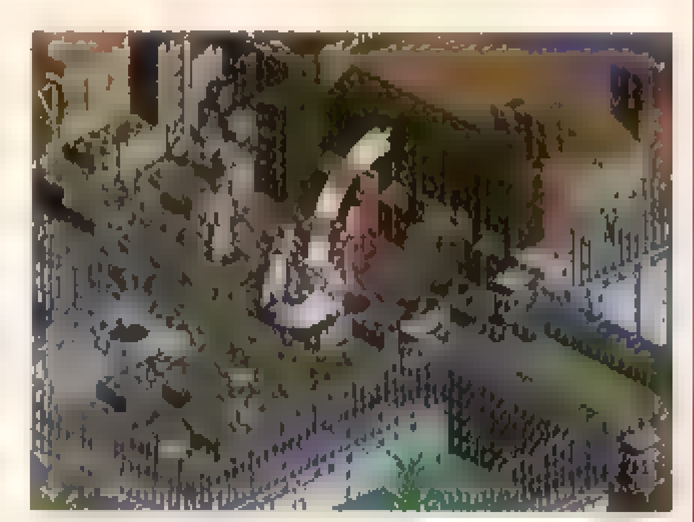
如果先前是追擊連金剛的路線，接著會進城而接戰役23。要是走的軍港線，事成之後，娜塔莉雅會回到奚族而接戰役23A。

戰役：23－城內混戰

◆勝利條件：
打倒第四軍團長
◆失敗條件
娜塔莉雅陣亡
◆我　方　8人
◆　NPC：6人
◆敵　方　20人
◆寶　物：（13.46）＝祖母綠
◆　（17.22）＝兵法書
◆戰利品：$12,000

背　景：城內早已烽煙四起，兩支隊伍避開了無謂的爭戰，來到控制通往帝修斯內城的河堤據點。這裡駐守著效忠於貝洛的第四軍團，若想進入內城一探虛實並確保退路，此役非強攻不可！

戰　略：六名NPC是白志超等人，此役勝敗條件與他無關？白若陣亡會不會導致任務失敗？可以試試看。



這場戰役說難不難，我方勝算很大。打倒第四軍團長之後，隊伍決定進入內城的軍械庫找尋情報線索。

戰役：24－軍械室

◆勝利條件：
消滅此地所有的敵兵
◆失敗條件：
娜塔莉雅、白志超或瓦倫婷陣亡
◆我　方：8人
◆　NPC：7人
◆敵　方：14人
◆寶　物：（13.38）＝水晶頭盔
（9.46）＝疾風靴
（22.53）＝轟天砲
（21.38）＝雪蠶絲衣
（4.65）＝飛燕刀
（25.47）＝能量盾
◆戰利品：$13,000

背　景：在接近軍械室時，發覺有人朝隊伍奔近，後面還跟有追兵，隊伍決定接戰以瞭解情況。

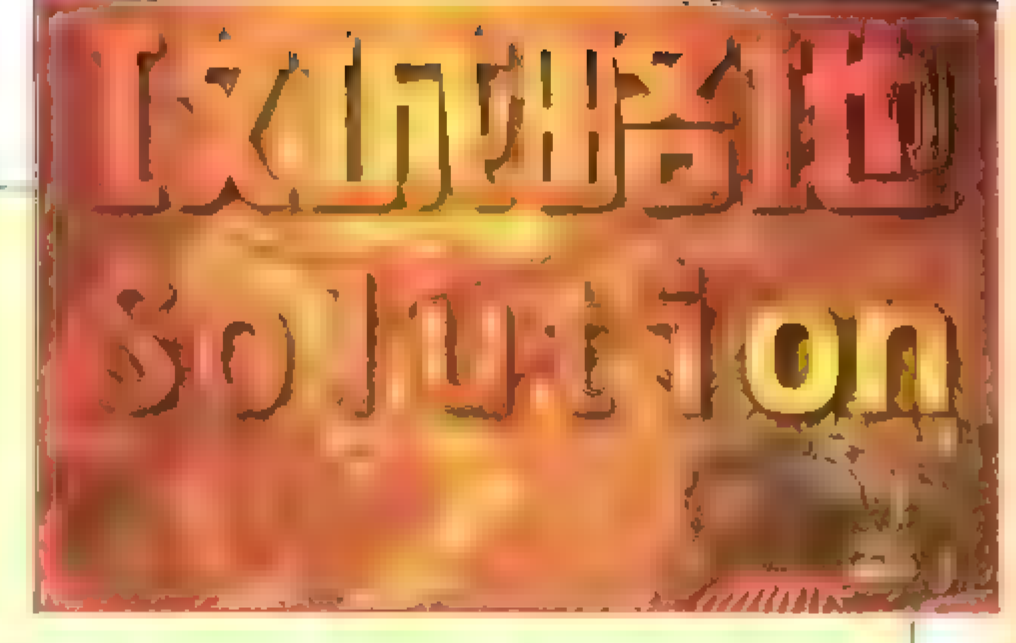
戰　略：前方出現的是瓦倫婷，雙方隊伍皆不識得此人。開戰後，讓瓦倫婷一路退後，我方隊員於第二回合即可趕在她前頭抵擋攻勢。第四回合時，敵方會出現一名瘋狂戰士，他所佩戴的〈護身項鍊〉可使他復活一次，須留意。第八回合時，隊伍後方還會追來四名騎兵隊員。

守住橋頭逐一解決敵軍是較保險的戰法，這可令我方隊伍有充裕時間收拾一般小兵，而不致匆促與瘋狂戰士正面交鋒。

瓦倫婷是赤子國派在南方領的探子，意在收集帝修斯城的情報。也因走避克雷布特里手下的追捕行動，所以倉惶奔到此。據稱，政變已告結束，貝洛取得政權而克雷布特里也投效於他。先前奪取奚族礦場的主謀正是克雷布特里，瓦倫婷特別強調，根據情報顯示，根本沒有克雷布特里其人。沒有他家鄉的資料，也沒有認識他的人，在他成為首席事務官之前，他的過去完全一片空白。

小兵的裝備也來自克雷布特里的提供，但並非一般礦石煉造，這與搶奪礦場定然有關。瓦倫婷要求刑天和秋月護送她回赤子國，這才以上述情報回饋。幸好這項要求並不影響我方隊伍。





戰役：25－小丑奪權

◆勝利條件：
（1）打敗貝洛本人
（2）撤離戰場
◆失敗條件：
[illegible]
◆[illegible]方：[illegible]人
◆　　NPC：4人　　◆敵　　方：20人
◆寶　　物：（[illegible]）＝[illegible]
（　2.34）＝大地戰鼓
（　14.24）＝惡魔的契約
◆戰利品：$15,000

背　　景：雖說政變已大勢底定，娜塔莉雅仍然決定往領主府一探，讓白志超一隊先行離去確保退路的暢通。然而，這場位於領主府廣場的激戰已大致分出勝負，領主府衛隊一敗塗地，死傷慘重。隸屬貝洛元帥的第一軍團即將展開殲滅戰…

戰　　略：戰場上正上演一齣鬧劇，克雷布特里呈上夏普的行政令符和財產目錄乞憐於貝洛，而夏普的女兒奧帕兒則厲聲叱責克雷布特里。

四名NPC除了奧帕兒之外，尚有法爾科、夏普和凱瑟姆。第一軍團人多勢眾，第四回合時還會出現援兵。



雖然此役只要保住奧帕兒和法爾科，夏普並不在保護之列，但若敵不過敵方的攻勢，這兒可有個問題，我方隊伍該如何脫離戰場？

另外，此役結束後，法爾科會加入隊伍。

戰役：23A－遁族的伏擊

◆勝利條件：
打倒遁族的頭目
◆失敗條件：
娜塔莉雅或羅許陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：1人
◆敵　　方：19人
◆寶　　物：
（　7.17）＝龍泉寶劍
（△　2.70）＝冰心法杖　（　15.26）＝龍之鱗
◆戰利品：$12,000

背　　景：在亞修斯城時，隊伍接到來自奚族的傳書，長老們要隊回奚族待命，於是和白志超一行人辭別，經由提那城一路往奚族部落而回。途經雙城之間的小路時，卻遇上了遁族人馬的阻攔。

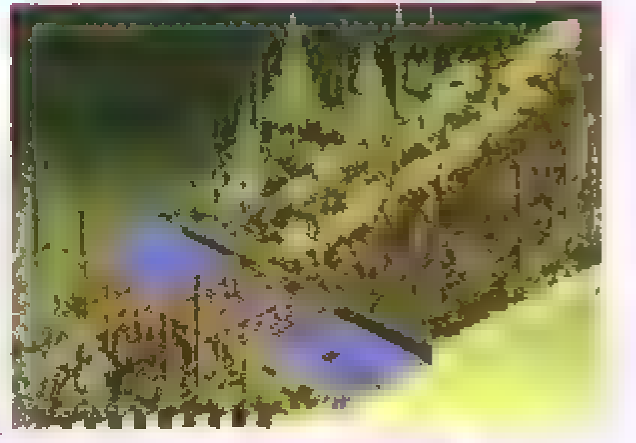
戰　　略：這位遁族頭目為了提那城一役欲討回公道，他身前不遠處的羅許，則是不幸被逮的探子。羅許此時的腳程不快，開戰後應讓他先往偏僻處避禍，以免殃及隊伍失敗。

遁族人才也不少，陣中有巫女、射手和戰士，耐著點性子即不難解決。



羅許說入侵隊的遁族人馬已往部落前去，且配備有怪異的武器…之後，羅許會加入隊伍。

戰役：24A－勇士與鬪士



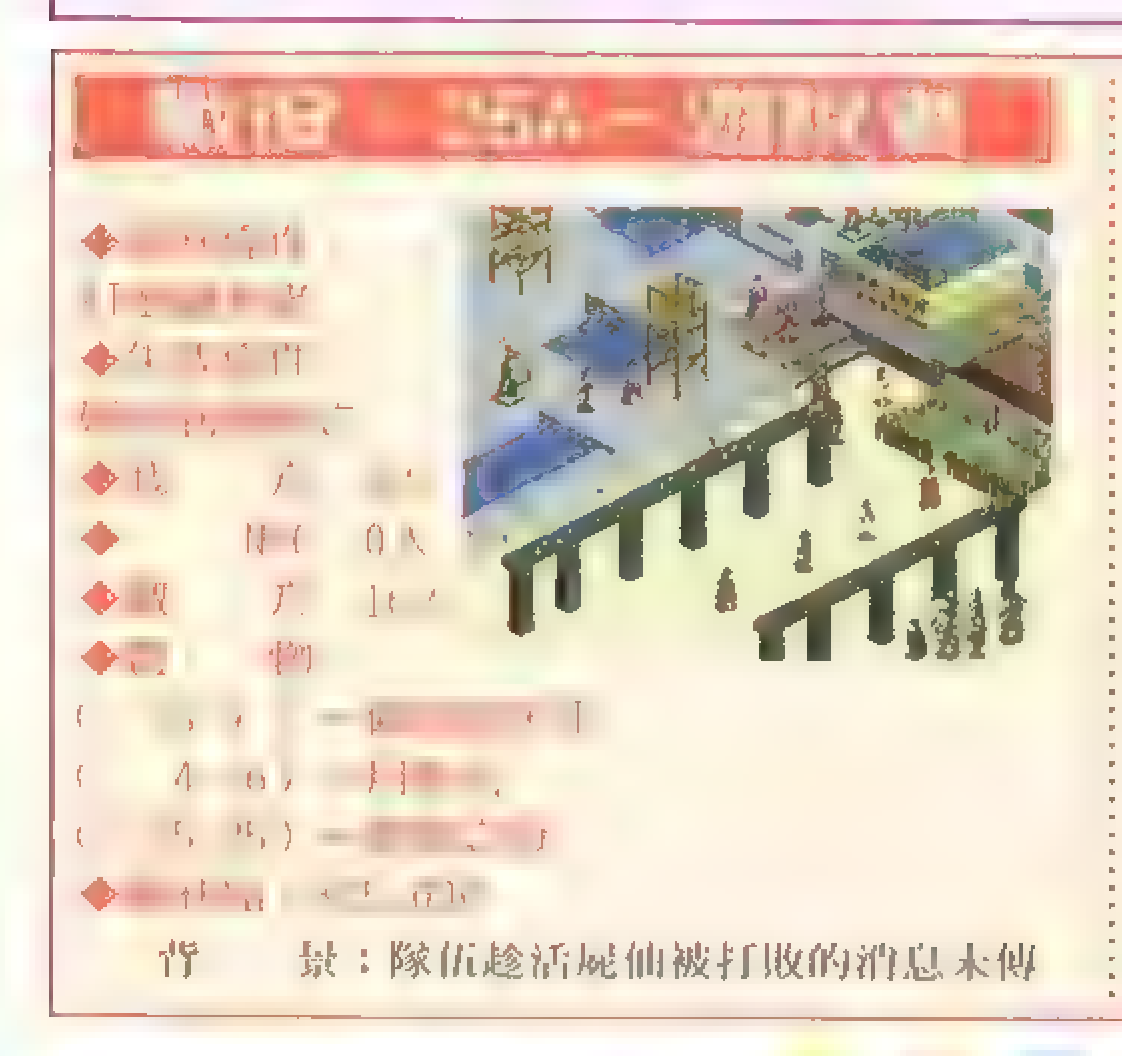
◆勝利條件：
打倒遁族活屍仙
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：9人
◆　　NPC：13人
◆敵　　方：21人
◆寶　　物：（　23.38）＝腐敗的食物
（　22.9　）＝力量輝石
◆戰利品：$13,000

背　　景：在羅許的領路下，一路避開了許多遁族營寨和巡哨點，全速往奚族本部前進。沿路可看出戰後的痕跡，証明遁族部落確是掌握了戰鬥的優勢。在接近本部山下的關卡時，遇上了一支入侵部隊…

戰　　略：遁族部隊中除了活屍仙外，尚有騎弓手、女戰士、妖術士和拳鬥家。論人數多寡，敵我不相上下，剩下的就只靠實力了。

要找到提供裝備的來源，否則此事恐怕難以善了。據族人表示，武器是先運到鄉村再分配給各部隊的，而鄉村村長烏爾里克正是聯絡人。

如此說來，這位芳鄰可正是南方領武器的轉手人…事情既已明朗，該是我方反擊的時候了。

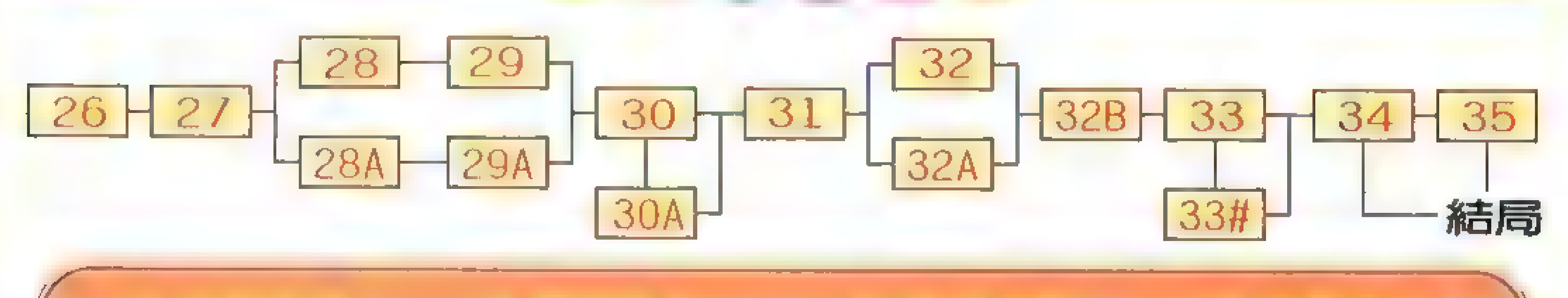


背　　景：隊伍趁活屍仙被打敗的消息未傳出前偷偷轉向，朝避族這次突擊行動的前哨村落而去。果真發現村長烏爾里克與避族勾結的事實。

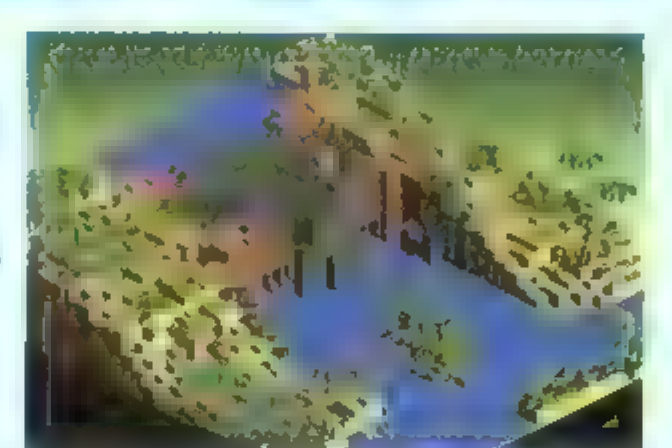
戰　　略：避族蠻長老這次率領的人馬可非比尋常，陣中有黑妖精、女戰士、大魔道等，個個身手不凡。對付蠻長老以魔法攻擊較佳，他死後可得《仙丹》。不過，瞧他所站的位置，隊伍想要打倒他，那也等於要全軍殲滅才打得到了。至於烏爾里克，這個背叛部落的傢伙，死不足惜。



女主角第四部



戰役－26－水門任務



◆勝利條件：清除此地的駐兵
◆失敗條件：娜塔莉雅或白志超陣亡
◆我　方：7人
◆　NPC　6人
◆敵　　方：15人
◆寶　　物：（　3.45）＝無名劍譜（　14.47）＝蛋白石（　22.39）＝戰鬥力儀（　*11.26）＝古老的銹劍
◆戰利品：$16,000

背　　景：歷時　日的政變結束了，各地的情報網與單位都在猜測得勢者的下一步棋要如何走法，並多方估量可能的舉動，然而主事者的宣告卻是先將政變賦予正當性和合理性繼而指責奚族部落參與政變，是幕後的主謀。霍修斯當局更以軍事行動欲對奚族展開報復，而奚族爲了還以顏色，乃派人進攻水門，用以威脅路經提那城的部隊。

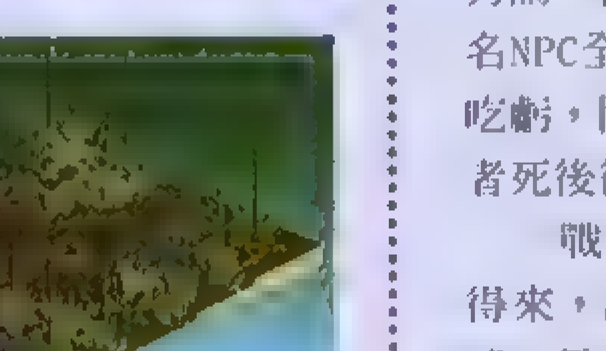
戰　　略：巧的很，白志超的隊伍與娜塔莉雅等人正好分佔水壩的兩處山道，形勢正可以分進合擊，往上強攻。

這裡的駐軍有特殊戰隊、女劍俠、異界法師和強弓手，這些傢伙倒有點能耐，不可輕忽。等強佔了水門之後，再下山去看看南方領的反應吧。





戰役：27－突擊提那城



◆勝利條件：
擊殺南方領監軍使

◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡或超過二十回合

◆我　　方：9人

◆　　NPC：6人　　◆敵　　方：23人

◆寶　　物：（　11.48）＝興奮劑
（∧ 7.27）＝象牙聖杯
（　14.13）＝充血的棺材
（ *26.44）＝生命之果
（　26.20）＝琥珀

◆戰利品：$18,000

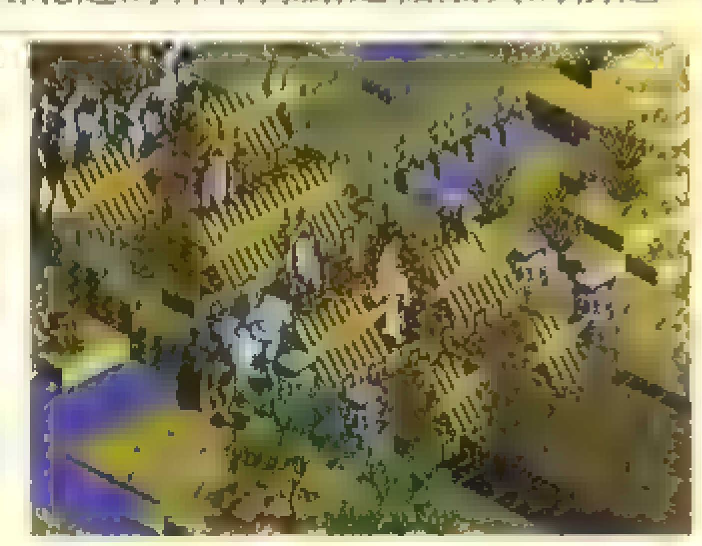
背　　景：南方領方面擺出強硬的姿態，硬是不理會奚族攻進水門的事實。爲了再度壓制南方領的銳氣，這次娜塔莉雅的隊伍要突擊提那城前的駐軍，達到震撼敵軍和干擾的效果。

戰　　略：監軍使率領的城防衛隊、弓箭手、精英護衛和龍騎兵本事不弱，這場戰役將是可預見的精彩。小心駛得萬年船，輕敵是不智的自戕行爲。步步爲營，各個擊破仍是致勝的不二法門。敵方的護衛司令官尤其難纏，宜虛心應戰。

戰勝後，自志超隊中的朵迪趕來告知，在娜塔莉雅前來提那城的同時，南方領的軍隊已經動了。據推測應是想攻取南北二路的前線據點，這些地點不適合大會戰，需要強有力的小隊伍予以壓制。

北邊一路敵人兵力較少，但屬於無險可守的疏林地帶。而南方則是易守難攻的山丘據點，相對的，敵軍實力也較強。

（一）前往北邊的森林據點延緩敵兵的前進－戰役28



（二）前往南邊的兵陵據點延緩敵兵的前進－戰役28A

戰役：28－遲滯敵軍

◆勝利條件：
堅守此地十五回合

◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡

◆我　　方：8人

◆　　NPC：7人

◆敵　　方：13人

◆寶　　物：（ 6.38）＝神奇閃避靴
（11.47）＝魔法之酒　　（10.23）＝輪轉法杖
（17.25）＝黑曜石

◆戰利品：$20,000

背　　景：南方領的軍隊在拂曉展開攻勢，隊伍選擇了防守北邊森林的任務，目的在盡量延遲敵軍的攻勢，讓後方的主營減輕壓力，並減少會戰時敵方的兵力。

戰　　略：此役的敵人只是一些妖怪，有魔力鳥、樹妖、邪魔使者、石化蜥蜴和黑精靈等。七名NPC全是奚族戰士，就人數而言，我方隊伍並不吃虧，問題是，怪物可是分好幾批進場的。邪魔使者死後得〈巫蠱覆面〉。

戰役中可多運用奚族戰士當前鋒，若是應付得來，讓隊員積累經驗值更佳。這裡離提那橋不遠，是否趁勢攻下那座橋？

（一）向前發動逆襲、進攻提那南橋－戰役29



（二）回到預備位置、填補他路空虛－戰役29A

戰役：28A－堅守高地

◆勝利條件：堅守此地十五回合

◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡

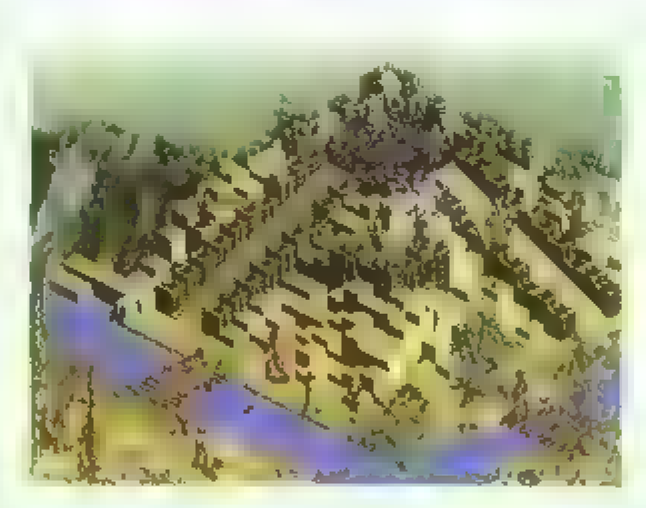
◆我　　方：8人

◆　　NPC：8人

◆敵　　方：16人

◆寶　　物：（　6.66）＝碧璽
（　11.43）＝獸王戰斧
（　16.68）＝玄龜外甲
（　3.46）＝力量輝石
（　14.53）＝暗黑力盾

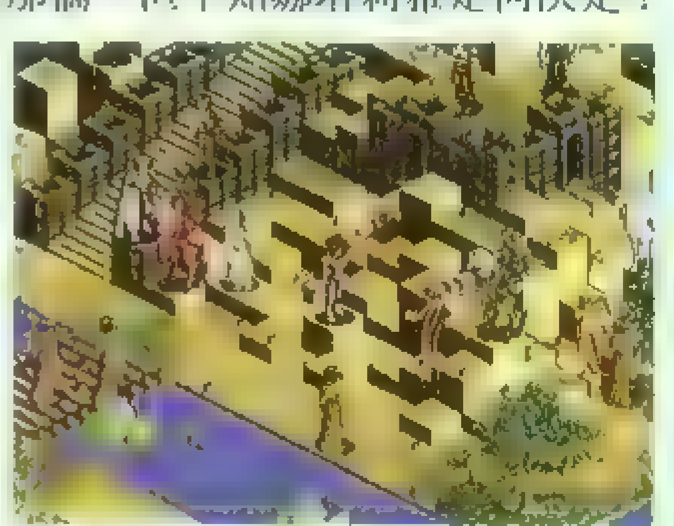
◆戰利品：$20,000



背　　景：南方領的部隊於拂曉發動攻勢，娜塔莉雅選擇了防守南邊丘陵的任務。目的在盡量延遲敵軍的攻勢，讓後方的主營壓力減輕，並減少會戰時敵方的兵力。

戰　　略：論人數，這是一場勢均力敵的戰役。由於地利之便，我方其實更具勝算。好生運用高度差的攻擊效果，諒必不到十五回合即可將敵兵盡數殲滅。

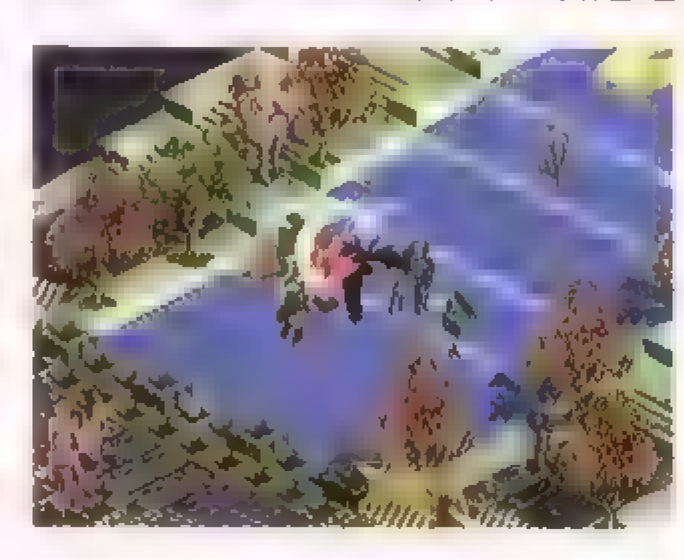
八名NPC是奚族戰士，在第四回合時，河裡會鑽出六隻異界獸，牠們死後可得〈亡靈戰甲〉。到第九回合時，敵方還會有另一波攻勢，所以我方隊員不宜離高地太遠，避免優勢盡失。戰後，泰普建議要趁勢攻下提那橋，但不知娜塔莉雅是何決定？



（一）向前發動逆襲、進攻提那南橋－戰役29

（二）回到預備位置、填補他路空虛－戰役29A

戰役〈29〉－順流而下



◆勝利條件：至紅旗處攻下提那南橋

◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡或超過二十五回合無法攻下目標

◆我　　方：8人

◆　　NPC：6人

◆敵　　方：22人

◆寶　　物：（　1.53）＝風暴盾

（　14.27）＝妖精藥罐

（　7.55）＝珍珠

（*18.53）＝雞血石

（　9.68）＝丑角面具

◆戰利品：$22,000

背　　景：南方領的水師裝備遠勝於奚族部落，掌握了提那河控制權，也就控制了河岸南北四個軍團的通路。在決戰前夕，隊伍奉令攻擊這座聯繫兩岸的重要據點，讓南方領的兵力無法於決戰時調集齊全，以增加我方於會戰時的勝算。

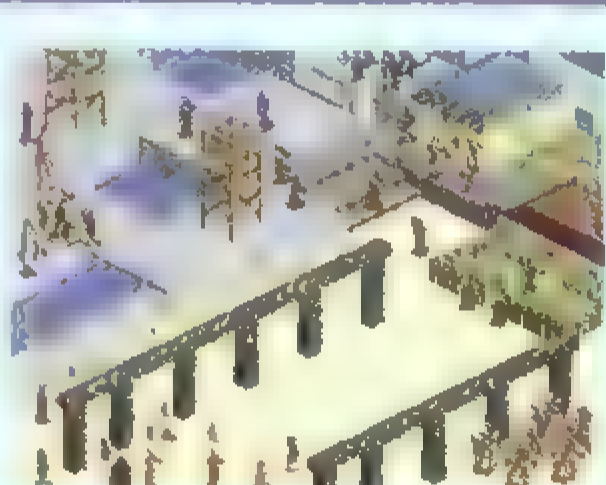
戰　　略：這場戰役有時間限制，加上紅旗有敵方的三名重裝武者牢牢護著，使得難度升高不少。

較省力氣的戰法是，安排我方一名隊員，以飛行或飄浮的移動方式搶進橋墩後方的水面，如此可避開重裝武者的迎擊並順利佔住紅旗，但須有主力隊員沿途掩護才行。

行有餘力再對付重裝武者，其中一人死後可得〈金鋼石〉，而河中的美人魚死後則可獲得〈寶身契〉。唯第八回合時，橋的上端會出現八名巡邏騎士，我方隊伍可得留神。

一旦佔領提那南橋，南方領的軍團已被在河的對岸，隊伍可以回去準備決戰了。

戰役〈29A〉－側翼的決戰



◆勝利條件：

（1）擊退所有南方領侵攻軍

（2）堅守陣地二十回合

◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡

◆我　　方：7人

◆　　NPC：12人

◆敵　　方：25人

◆寶　　物：（*18.48）＝漂亮的洋裝

（　1.30）＝飲血魔槍

（*17.33）＝智慧果

（　2.42）＝虎眼石

◆戰利品：$25,000

背　　景：南方領第三軍團在正面佯攻的掩護下，來到了奚族陣地後方的小村，企圖切斷各部落的聯繫，並於決戰時以奇兵側擊的方式攻抵戰場，一舉擊潰奚族部落。

戰　　略：禪長老竟然叫娜塔莉雅閃一邊涼快去，顯然他老人家還不明白娜塔莉雅等人已今非





昔比…這是會戰前的熱身戰，敵方人馬可都是一時之選，除了第三軍團長外，還有大魔法師、長弓手、戰鬥拳師和武裝步兵等。

我方除了隊伍外，尚有十二名奚族的術士和戰士，他們也相當耐打，好好運用應可輕鬆獲勝。不過，敵方仍然是有援兵的。

與其要固守二十回合，倒不如奮力擊退敵軍來得痛快。戰後，就得赴上戰場了。

戰役30－力量與魔法

◆勝利條件：
（1）擊破戰場上所有敵人
（2）戰事超過三十個回合
◆失敗條件：
娜塔莉雅、白志超陣亡或軍旗被奪取
◆我　方：5人　◆NPC：23人
◆敵　方：43人
◆寶　物：（7.59）＝防護衣
（7.37）＝光聚集成劍
（△17.52）＝鷹眼神弓
（14.77）＝玻璃靴
（3.56）＝魔神的妖斧
（22.74）＝反魔法之盾
◆戰利品：$25,000

背　景：經過數場機動戰後，奚族與南方領的主力終於在戰場上相會了。這場會戰期，雙方所投入的兵力是三個兵團和兩個部落，如果戰事遲遲沒有決定性發展，被阻隔的兵力將陸續投入戰場，增添不可知的變數。

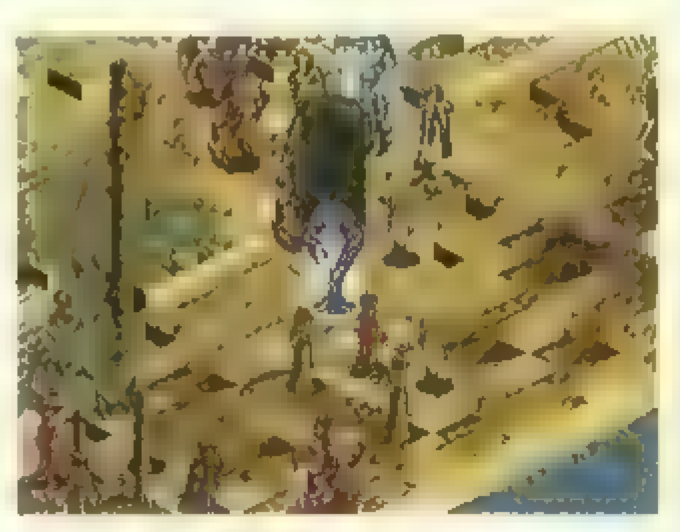
戰　略：光是看雙方的兵力也夠震撼了，這是一場力量與魔法的大較勁，敵我可謂精銳盡出，慘烈可期。

敵方的三個軍團分別是第五、第六和第七軍團，陣中各式職種的人物俱備。我方則除了娜塔莉雅的隊伍外，尚有鱷長老和梟長老所帶領兩個部落，另有單槍匹馬的白志超助陣。

此役我方隊伍只能有五人上場，因此慎選隊員與成敗關係匪淺。戰役上不宜躁進，應擺開陣式引敵方近再鯨吞之。每一波的佈局不宜牽動太多的敵兵，這可以先瞧瞧敵兵的行動點數即不難掌握。迎敵時也要保留些許人員護住軍旗，以免回防不及。

第十五回合時，敵方會由東邊出現六名傭兵部隊支援，慎防軍旗被奪。

要在三十個回合內贏了這一仗，的確有其困難度。所幸，即使超過時間未能使敵方全軍覆沒，也不算是失敗：



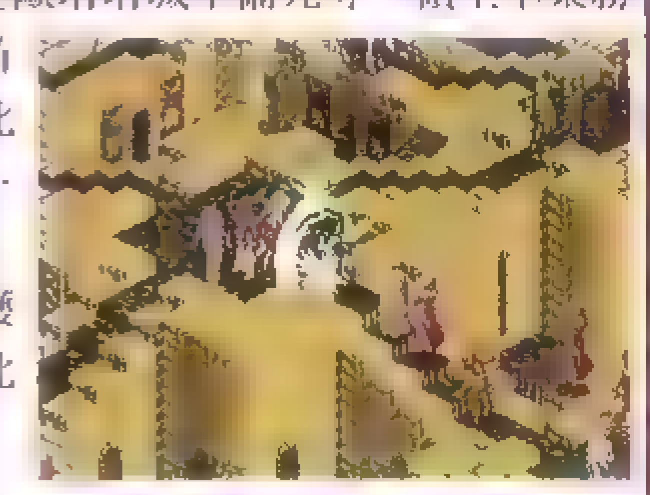
（一）擊敗戰場上所有敵軍－戰役31
（二）超過三十回合未決勝負而退兵－戰役30A

戰役30A－連歐塔塔



◆勝利條件：
打敗所有入侵的領主軍
◆失敗條件：
娜塔莉雅陣亡、超過二十五回合未能逐退敵軍或軍旗被奪
◆我　方：9人　◆NPC：7人
◆敵　方：18人
◆寶　物：（6.63）＝靈異法杖
（21.61）＝金鋼戰甲　（14.71）＝兵法書
（26.47）＝無名劍譜
◆戰利品：$25,000

背　景：提那城的會戰失利，奚族部落聯合收兵退往首府連歐塔塔城準備死守。領主軍乘勝追擊全力攻城，首府危在旦夕。此時，於城中一角…



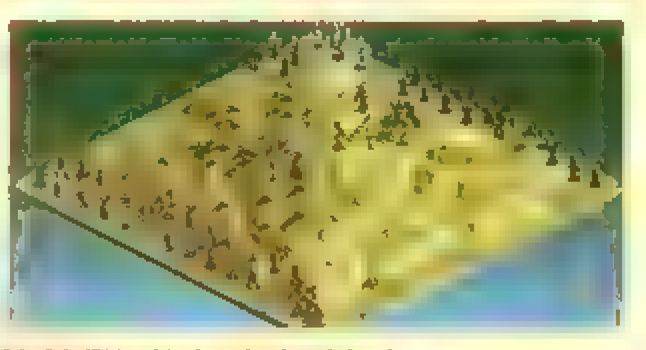
戰　略：娜塔莉雅也明白護住軍旗的重要，此役不啻背水一戰。

萬一失利，奚族難保不遭滅族之禍。入侵的領主軍中有武神、精靈使、無敵戰神、劍聖、大賢者和魔力鳥，陣營則以西碧拉爲首。

此役可以主力固守中間通道，餘分左右兩翼殺往對方主力陣中，又因有時間限制，故應採主動出擊方式。只要穩紮穩打，應不難奏功。

大賢者死後得《長老護身符》，而娜塔莉雅則能習得不錯的魔法。

戰役：31－烽火議和



◆勝利條件：
（1）讓南方領接受我方條件
（2）擊滅所有的南方領部隊
◆失敗條件：娜塔莉雅或白忘超陣亡
◆我　　方：6人　　◆NPC：19人
◆敵　　方：29人　　◆寶　　物：無
◆戰利品：隱形斗篷、鈦合金盾、槍弩、動力刀、夢境法衣、$28,000

背　　景：南方領在軍事上遭遇挫折，決定性的一役又告敗北，士氣顯得相當低落。軍士們議論紛紛，咸認不該與奚族無端開戰，徒然造成損傷，遂怨聲四起。中低階將領普遍願意接受議和，南方領迫於無奈，遂派人與奚族議和，然而大本營卻几自認爲這次會談旨在招降奚族。南方領內部顯然已經離心離德…

戰　　略：南方領由第二軍團長代表議和，而奚族則以娜塔莉雅爲代表。雙方議和的條件影響甚鉅，須多加考量：

（一）建議誅殺首謀爲議和條件－南方領退兵、戰役32

（二）建議南方領自呈戰犯名單爲議和條件－南方領退兵、戰役32A

（三）譴責南方領所有將官都該負責－雙方開戰、戰役32

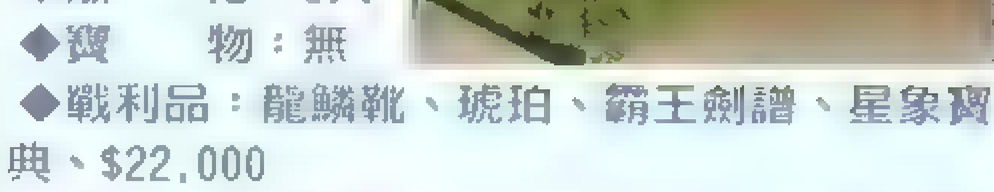
由上可見，只有選擇（三）才需要進行這場戰役。第二軍團可謂人多勢眾，陣中不乏戰神與劍聖，其中軍團長的《護身項鍊》還能讓他復活一次，隊伍宜戒備之。



聽清楚沒有？這只是「小角色」，別讓主謀者逃走了。

戰役：32－落魄的元帥

◆勝利條件：擊殺貝洛元帥
◆失敗條件：娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：9人
◆NPC：0人
◆敵　　方：5人
◆寶　　物：無



◆戰利品：龍鱗靴、琥珀、霸王劍譜、星象寶典、$22,000

背　　景：貝洛得知議和派的舉動後，原本打算強力鎮壓，但又擔心與議和派動起干戈時爲奚族所趁。幾經考量下，良機已逝，身邊亦無可用之人，只好連夜逃出已無重兵駐守的大營，向南方領背進…

戰　　略：貝洛如今只剩下四名貼身侍衛，不過生命值皆達千點以上，要獲勝的話，只有硬碰硬了。若能全數殲滅，隊伍可得到《防護衣》和《詛咒的法杖》。

貝洛臨死前說道，欲知南方領何以攻擊奚族，必須去問克雷布特里，他才是整件事情的主導人物，據說此刻人在奚族部落。貝洛死後得《剛玉》和《力量輝石》。

戰役：32A－內鬨

◆勝利條件：打倒貝洛元帥、議和派獲勝
◆失敗條件：奧帕兒陣亡
◆我　方：4人　◆NPC：17人
◆敵　方：12人



◆寶　　物：
（ 2.66）＝古老魔法書
（14.29）＝動力杖
（ 28.68）＝魔王的點心
◆戰利品：

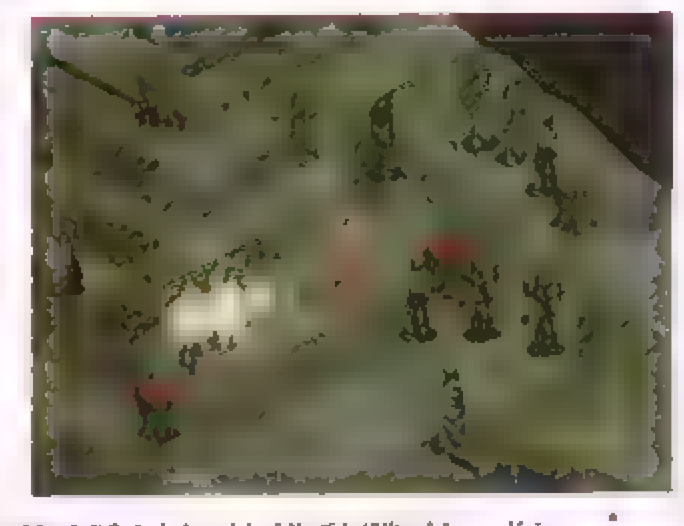


星象寶典、霸王劍譜、$28,000

背　　景：奚族方面對議和所開的條件並不



嚴苛，只是誰才是該負責之人呢？消息傳出之後，南方領內部議論不止，自度罪責深淺不一的兩個陣營因意見對立而形同水火，沒等奚族發動攻勢就自亂陣腳了…



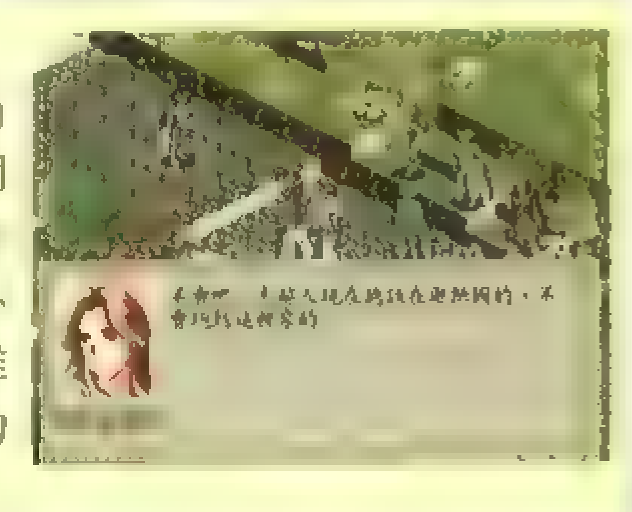
戰　　略：第二軍團長以無故挑動戰事，傷及生靈的罪名欲逮捕貝洛，而貝洛自然不肯束手就擒，雙方劍拔弩張的場面，一觸即發…

這場戰役顯得很有意思，我方操控的是爲報父仇的奧帕兒和三名女侍，又因奧帕兒無「領導」的特殊能力，故第二軍團長與一干兵士皆成了道地的NPC。讓他們長驅直入摧枯拉朽，奧帕兒四人隨後坐收戰果即可。只是，與貝洛對決時輕忽不得，俾免陰溝翻船。

戰役：32B－休戰儀式

◆戰利品：星象寶典、魔王的點心、玻璃靴、$10,000

背　　景：奚族的娜塔莉雅和第二軍團長伊卡伯特，各爲雙方代表，到正聯辦休戰儀式。達成和平共處協議後，白志超受推舉充當見証，上台致詞。誰知剛一開口，惹得台下赤子國的彥清風和伊娃的目光



白志超見苗頭不對，於是呼朋引伴急奔而去，彥清風與伊娃追趕不及，反被娜塔莉雅攔下，當起典禮的貴賓

戰役：33－奚族聖地

◆勝利條件：打敗大魔導師西碧拉

◆失敗條件：娜塔莉雅或白志超陣亡

◆我　　方　7人

◆　　NPC　6人

◆敵　　方　14人

◆寶　　物　（　0.61）＝質子護盔

（　1.81）＝反引力滑靴

（　14.43）＝鉞斧

（　14.67）＝晶碳戰甲

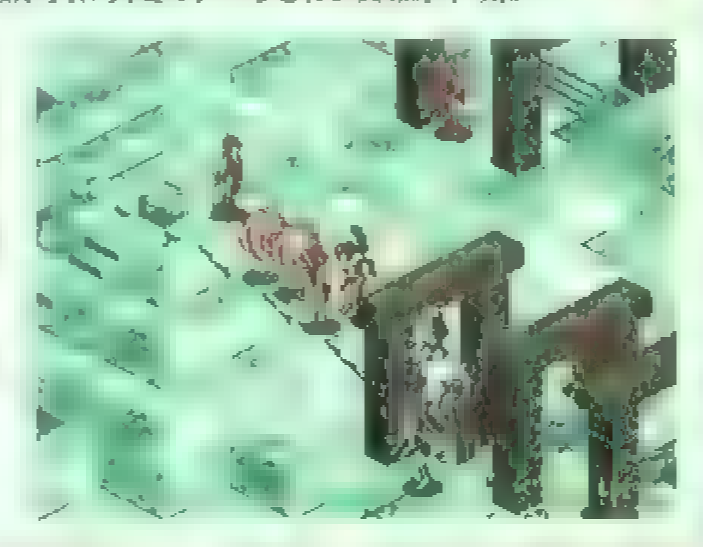
（　24.54）＝炎魔獅子盾

◆戰利品：$30,000

背　　景：與南方領的衝突告一段落後，眾人連忙趕往聖地，想探清克雷布特里的最終目的何在，值得他處心積慮策動這一場戰爭。

戰　　略：克雷布特里急著要走，他並不否認南方領進攻奚族是因他之故，但言語中絲毫聽不出悔意，臨走前吩咐西碧拉好生招呼我方隊員。他保証，此役絕無援兵…

西碧拉於連歐塔塔即交過手，身手遠強人意，並非頂尖人物，手下尚有黑精靈和機械警衛。但我方佔有人數上的優勢，此役要贏不難。



要是站上兩牆貼有劍上海報的上方（座標1.55），還可以發現一個洞窟。

戰役：33B－[illegible]

背　　景：經由聖地的洞窟到了工作人員的所在…



戰　　略：這個戰役是個小玩笑，詳情請見男主角流程中的說明介紹，此處不另贅述

戰役34—返鄉的遊子



◆勝利條件：
（1）打倒克雷布特里
（2）克雷布特里離去
◆失敗條件：
娜塔莉雅或白志超陣亡
◆我　　方：10人　　◆　　NPC：0人
◆敵　　方：16人
◆寶　　物：（ 1.66）＝反魔法之盾
（17.34）＝動力劍　　（ 6.34）＝靈動裝
（22.66）＝屏障結界
◆戰利品：$30,000

背　　景：聖地之內竟然別有洞天，克雷布特里與其手下已經在此等候隊伍的到來。

戰　　略：克雷布特里顯然不是這個星球之人，若非夏普與貝洛的內鬨，打亂了他的佈局，他早已不必待在這裡了。傳送裝置開始進入最後十五分鐘的倒數計時，時間一到，克雷布特里將一如他造下的罪業一般，消失得無影無蹤。

除了首惡之外，戰場上尚有鋼鐵巨神、角天使烏拉、巫妖西蒙、吸血鬼分格、魔女賽蓮和巨龍埃爾默。克雷布特里身上的〈護身項鍊〉可使他復活一次，我方隊員須留意。

場上的傳送裝置於回合結束時可隨機將隊員傳送到不定點的位置對於集結我方主力對付克雷布特里的盤算，的確有技術性的困難。

應對之道是，盡量不要分散力量於克雷布特里以外的敵軍。飄浮術也好，傳送術也罷，必須千方百計的將我方隊員往克雷布特里的所在推進，如此才有機會能在限定時間內連敗他兩次。若是屆時尚無法打敗他，他可是會經由傳送裝置揚長而去的。

（一）打倒克雷布特里－戰役35
（二）克雷布特里離去－結局



背　　景：克雷布特里逃到了聖地內的傳送室……

戰　　略：如果克雷布特里沒有引發這一場兩族對立，奚族部落的娜塔莉也不致趕盡殺絕。沒想到他居然在奚族的聖地裡設立了傳送室，這得算一算總帳了。

伴隨克雷布特里的，有鋼鐵巨神和機械弩衛，他們各分佈在傳送室四周的八個傳送平台上，我方隊員若未傳送到這些平台，那是不會與之交手的。即使傳送到這些平台，也可保持不動，待回合結束時仍有機會傳送到中央的傳送室與克雷布特里一較短長。

戰場上的〈不明礦石〉可讓隊員學得魔術中的「高溫氣化」，它瞬間產生的高溫可立即摧毀克雷布特里身上的防具。除去他「不死之身」的裝備，我方的任何攻擊才不致徒然無功。此役並無時間上的限制，我方隊員正可好整以暇，慢慢的享用這最後的盛宴。

第四章……密使實用附屬資料

壹、物品、兵種一覽

（一）[illegible]

1　短劍
2　長劍
3　闊劍
4　青霜劍
5　巨劍
6　銀劍
7　龍泉寶劍
8　三尖兩刃劍
9　玄鐵重劍
10　炎魔重劍
11　光聚集成劍
12　古劍「天清」
13　古劍「地寧」
14　動力劍



15	古老的銹劍	67	鍘斧		
16	彎刀	68	獸王戰斧		
17	長刀	69	大地之斧		
18	毒殺刀	70	魔神的妖斧		
19	鎖鍊刀	71	動力斧		
20	雙刃砍刀	72	瘋狂戰斧		
21	武士刀	73	長矛		
22	殺手刃	74	長槍	119	武鬥服
23	飛燕刀	75	騎士槍	120	銀絲戰衣
24	冰霜之刀	76	穿甲重槍	121	無極戰衣
25	碧磷刀	77	光之矛	122	龍筋戰衣
26	風魔快刀	78	太極矛	123	正氣戰衣
27	無影破甲刃	79	雷鳴矛	124	玄天戰衣
28	動力刀	80	聖騎士銀槍	125	靈動裝
29	獨角獸聖刀	81	龍王戰戟	126	獨角獸戰衣
30	長刀「銀霞」	82	飲血魔槍	127	皮甲
31	短杖	83	光線槍	128	硬皮甲
32	長杖	84	動力矛	129	環形甲
33	法杖	85	雙龍錐	130	鎖子甲
34	檀木法杖	86	長鞭	131	鱗片甲
35	水晶杖	87	蠍尾鞭	132	青銅鎧甲
36	黑鑽杖	88	電氣鞭	133	精鐵鎧甲
37	仙靈之杖	89	龍牙鳳翼鞭	134	戰鬥鎧甲
38	七彩杖	90	戰鬥拳套	135	水晶戰甲
39	輪轉法杖	91	鋼爪	136	聖騎士鎧甲
40	仙女棒	92	巨魔爪	137	龍鱗甲
41	魔力權杖	93	龍爪	138	玄龜外甲
42	冬瓜流星鎚	94	破壞爪	139	聖光戰甲
43	歐西得之杖	95	動力爪	140	闇寂戰甲
44	動力杖	96	鷲鷹爪	141	飛行裝甲
45	靈異法杖	97	布衣	142	金鋼戰甲
46	短弓	98	皮衣	143	亡靈戰甲
47	長弓	99	僧衣	144	晶碳戰甲
48	十字弓	100	皮裘	145	嗜血的魔鎧
49	弓箭槍	101	旅行服	146	布帽
50	射手弓	102	功夫裝	147	戰意頭巾
51	神木弓	103	絲衣	148	皮帽
52	愛神之弓	104	魔導士長袍	149	護頭
53	轟天砲	105	修行者法衣	150	頭盔
54	連弩	106	護身絲衣	151	大型頭盔
55	射日大弓	107	精靈的法衣	152	鋼盔
56	銀梭流星弓	108	僧侶護袍	153	鐵面具
57	穿甲飛彈	109	魔力護袍	154	騎士頭盔
58	槍弩	110	冰心法衣	155	巨人戰盔
59	鷹眼神弓	111	雪蠶絲衣	156	龍鱗頭盔
60	短斧	112	光明聖衣	157	水晶頭盔
61	戰斧	113	黑暗褻衣	158	霸者的皇冠
62	巨斧	114	仙女彩衣	159	法師帽
63	雙刃斧	115	夢境法衣	160	魔力冠
64	爆烈斧	116	防護衣	161	巫蠱覆面
65	迴旋飛斧	117	隱形斗篷	162	智者之冠
66	裂地斧	118	忍者服	163	神官之冠

164 輝石法冠
165 質子護盔
166 布靴
167 皮靴
168 長筒皮靴
169 鐵皮靴
170 馬靴
171 功夫靴
172 長筒護腿
173 鋼靴
174 騎士靴
175 忍靴
176 武鬥靴
177 高級戰靴
178 疾風靴
179 龍麟靴
180 魔法靴
181 玻璃靴
182 神奇閃避靴
183 反引力滑靴
184 木盾
185 小圓盾
186 皮盾
187 青銅盾
188 鑲鐵盾
189 魔法盾
190 精鋼盾
191 塔盾
192 獸王盾
193 水晶盾
194 龍牙盾
195 七彩鏡盾
196 巨魔塔盾
197 能量盾
198 靈光法盾
199 暗黑力盾
200 炎魔獅子盾
201 風暴盾
202 反魔法之盾
203 鈦合金盾
204 太陽石
205 金鋼石
206 虎眼石
207 月長石
208 粉晶石
209 黑曜石
120 玫瑰石
211 蛋白石
212 貓眼石
213 孔雀石
214 雞血石
215 祖母綠
216 珊瑚
217 琥珀
218 剛玉
219 碧璽
220 瑪瑙
221 珍珠
222 翡翠
223 靈符
224 水晶球
225 聖器
226 霸王劍譜
227 魔術原理
228 屏障結界
229 戰鬥力儀
230 個人傳送器
231 地靈珠
232 水華珠
233 風動珠
234 火神珠
235 聖光珠
236 闇寂珠
237 邪神護身符
238 護身項鍊
239 微笑的面具
240 醜陋的面具
241 幻之鏡
242 大地戰鼓
243 長老護身符
244 電磁屏障盾
245 加速裝置
246 戰鬥電腦
247 藥草
248 療傷草
249 小還丹
250 大還丹
251 魔草
252 魔花
253 香料
254 聞香瓶
255 行氣散
256 運功散
257 無極仙丹
258 魔王的點心
259 解毒草
260 化石草
261 通神草
262 金仙草
263 充血的棺材
264 詛咒的法杖
265 丑角面具
266 銀牙彎刀
267 變身丸
268 誘惑的羽衣
269 墮落之冠
270 惡魔的契約
271 賣身契
272 漂亮的洋裝
273 興奮劑
274 力量輝石
275 龍之麟
276 妖精藥罐
277 智慧果
278 兵法書
279 無名劍譜
280 生命之果
281 魔法之酒
282 仙丹
283 絕命仙丹
284 隱形藥水
285 巨獸卵
286 繩索
287 鏡子
288 蛋
289 染料
290 軍事令牌
291 軍事計劃書
292 萬能鑰匙
293 洋娃娃
294 古老魔法書
295 象牙聖杯
296 偏袒的天平
297 狂教徒之書
298 腐敗的食物
299 星象寶典
300 吸血鬼之齒
301 不明礦石
302 龍牙

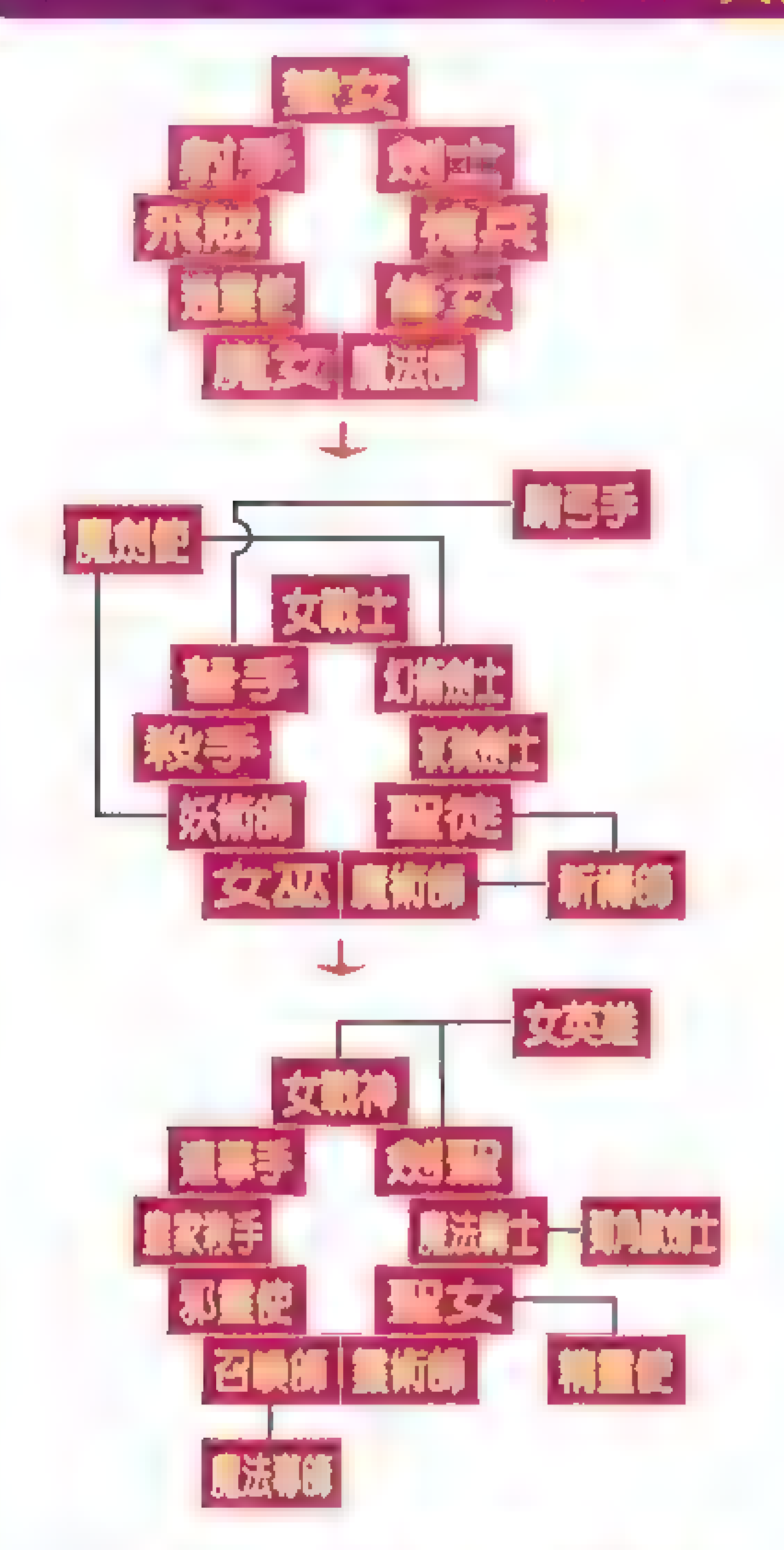


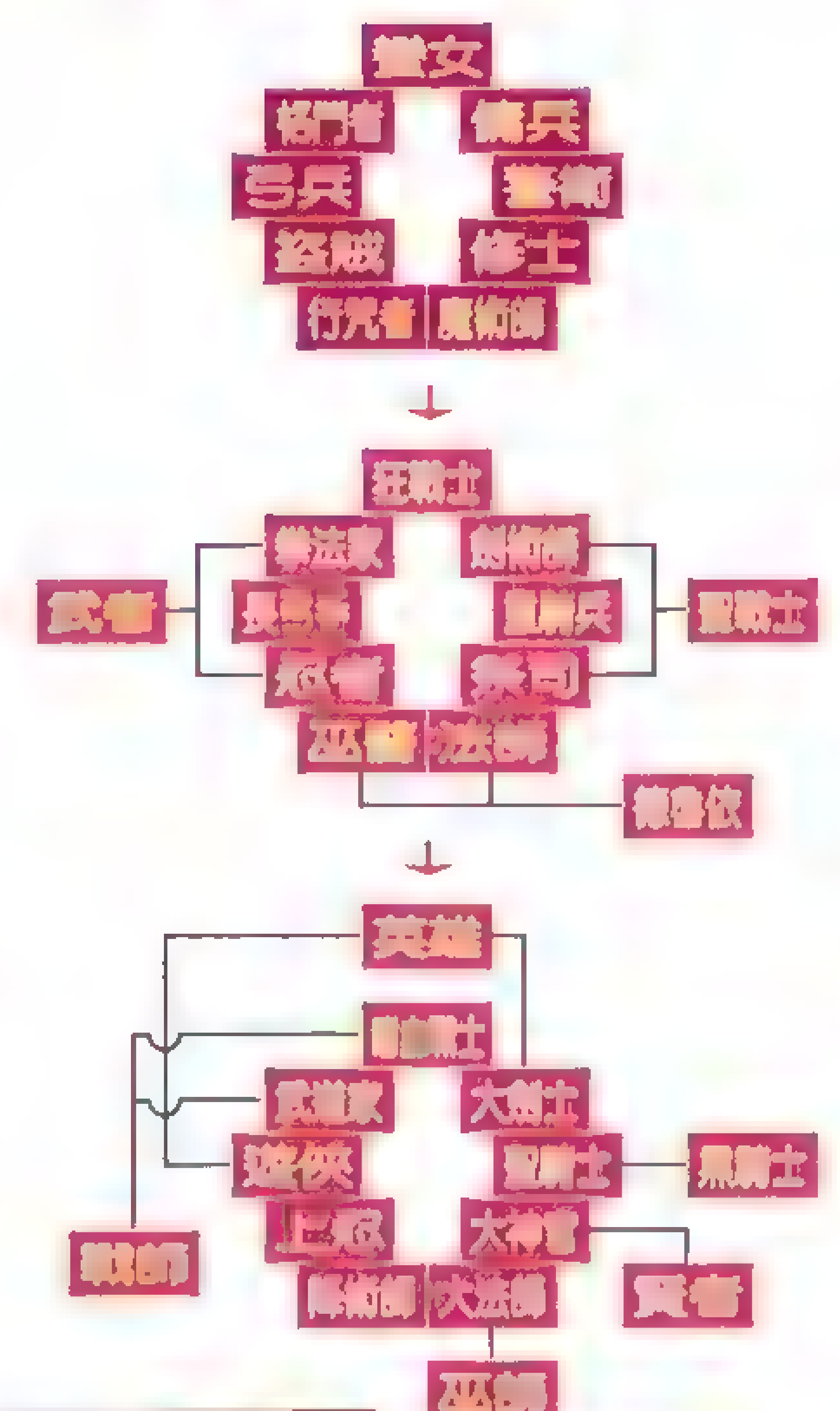
（二）兵種碼明細

001 蠻人
002 傭兵
003 警衛
004 弓兵
005 盜賊
006 格鬥者
007 修士
008 行咒者
009 魔法師
010 狂戰士
011 劍術師
012 重騎兵
013 長弓手
014 忍者
015 拳法家
016 祭司
017 巫醫
018 法師
019 武者
020 聖戰士
021 德魯依
022 嗜血戰士
023 大劍師
024 聖騎士
025 遊俠
026 黑騎士
027 大忍
028 大神官
029 武道家
030 大法師
031 降術師
032 戰神
033 巫師
034 賢者
035 英雄
036 蠻女
037 劍士
038 槍兵
039 射手
040 飛賊
041 修女
042 通靈使
043 魔術師
044 魔女
045 女戰士
046 幻術劍士
047 玫瑰騎士
048 弩手
049 殺手
050 聖徒
051 妖術師
052 妖術師
053 女巫
054 騎弓手
055 魔劍使
056 祈禱師
057 女戰神
058 劍聖
059 魔法騎士
060 連弩手
061 皇家殺手
062 聖女
063 邪靈使
064 靈術師
065 召喚師
066 獨角獸騎士
067 女英雄
068 精靈使
069 魔法導師
070 骷髏兵
071 巫妖
072 小丑
073 海盜
074 魚人
075 骷髏王
076 墮天使
077 黑精靈
078 人魚
079 公主
080 機兵
081 劍手
082 魔法劍士
083 劍客
084 靈劍客
085 霸皇劍士
086 劍宗
087 鬥士
088 魔刃使
089 法術士
090 水月刀聖
091 最高領主
092 女王
093 行政長官
094 首席事務官
095 商隊隊長
096 富豪
097 部落長老
098 沙盜頭目
099 小龍
100 大使
101 女奴
102 遊牧民族
103 商人
104 漁夫
105 石化蜥蜴
106 魔力鳥
107 蝙蝠
108 樹妖
109 地龍
110 僵屍
111 僵屍王
112 銷魂貓
113 地元素
114 火元素
115 風元素
116 水元素
117 天使
118 惡魔
119 巨神
120 吸血鬼
121 異界獸
122 女妖
123 龍
124 伊娃
125 秋月
126 刑天
127 清風
128 芙蓉
129 長老
130 小孩
131 男村民
132 女村民
133 貴族公主
134 宮廷劍士
135 首席事務官
136 女妖

貳、轉職系統

（一）轉職關係流程：





（二）特殊職業轉職關係

可轉職之現有職業	配備特殊轉職道具	[illegible]
黑騎士	充血的棺材	吸血鬼
降術師	詛咒的法杖	巫妖
上忍	丑角面具	小丑
武者、聖戰士、德魯依、聖騎士	銀牙彎刀	海盜
武者、聖戰士、德魯依、聖騎士	變身丸	魚人
靈術師	誘惑的羽衣	女妖
邪靈使	墮落之冠	墮天使
連弩手	惡魔的契約	黑精靈
騎弓手、魔劍使、祈禱師、連弩手	漂亮的洋裝	公主
騎弓手、魔劍使、祈禱師、皇家殺手	賣身契	女奴



（一）天臨神兵
狂嵐焚風 ─┼─ 靠取得劍譜、魔法書習得
霸邪劍法

（二）生命力量－娜塔莉雅進入「連歐塔塔」習得
召喚龍－娜塔莉雅在「飛龍谷」打敗巨龍習得

（三）有無相生－刑天和秋月於重返隊伍時習得

肆、道具補遺



這一節所列舉的，完全是遊戲手冊未予登錄的部份，本節以外的道具則請查照遊戲手冊內容。

（一）可裝備的道具：

[illegible]	攻擊	防禦	[illegible]	命中	必殺	[illegible]	裝備後效能
太陽石	+2						配戴者不須任何法力可施展眩光術
金鋼石		+20					大幅增加物理性攻擊的防衛能力
虎眼石			+15				加強絕招命中率的寶石、適命中率低者
月長石				+15		+15	當裝備者是被攻擊的主要目標時最適用
黑曜石					+10		可增加魔法威力並降低敵人魔法攻擊傷害
玫瑰石						+8	增加兩次攻擊的機率並增加一些行動力
蛋白石		+10					增加防禦與迴避能力、適合後衛隊員
貓眼石			+2	+2			不須任何法力可施展亡靈之觸
孔雀石	+10				+8		增加攻擊能力與連擊機率、適殺手、忍者
雞血石					+2		不須任何法力可施展封咒
祖母綠			+6	+10			提昇攻擊命中率與魔力、適弓箭手
珊瑚	+3	+3	+3	+3	+3	+3	所有能力提昇三點的特殊寶物、罕見而珍貴
琥珀			+2				不須任何法力可施展再生魔法
剛玉	+20						增加物理性攻擊的殺傷力
碧璽					+15		增加連擊能力、在一次行動中有兩次攻擊
瑪瑙	+2	+2	+2	+2	+2	+2	所有能力增加兩點的特殊寶物
珍珠		+2					不須任何法力可施展新生術
翡翠	+1	+1	+1	+1	+1	+1	所有能力提昇一點的平凡寶物、初期較適用

（二）可裝備、可使用的道具：

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	必殺	[illegible]	[illegible]
地靈珠		+10	+10				使用後可施展地震魔法
水華珠			+10	+10			使用後可施展冰凍術魔法
風動珠			+10				使用後可施展寒冰風暴魔法
火神珠	+10		+10				使用後可施展火球術魔法
聖光珠			+10			+10	使用後可施展神之干涉魔法
闇寂珠			+10		+10		使用後可施展魔神怒吼魔法
長老護身符	+5	+5	+5	+5	+5	+5	所有屬性增加五點、行動能力提昇三點
靈符							藉助神聖的力量、有 50% 的機率一擊必殺黑暗生物
水晶珠							休息時能加倍回復法力點數
聖器							配用者相性 +10 、如此可裝備一些原本不能配用的神聖物品
屏障結界							大幅強化防禦力、魔力、迴避能力、但會降低行動能力、適合法師和妖物兵種
戰鬥力儀							可以在資料欄內看到敵方的武裝強度
個人傳送器							配戴的人物以傳送的方式移動
邪神護身符							使用後可得到再生狀態三個回合
護身項鍊							可吸收全部的攻擊力、直到物品損壞
微笑的面具							有時會將傷害轉換成自己的生命點數
醜陋的面具							可強化三倍的反擊威力
大地戰鼓							任何敵我不會飛行和飄浮的角色全部損血最大值的一半
電磁屏障盾							機兵的特殊武裝
加速裝置							機兵的特殊武裝
戰鬥電腦							機兵的特殊武裝
吸血鬼之齒							吸血鬼認爲可以延年益壽的寶物
龍牙							巨龍被打敗時遺下的門牙、沒有蛀蝕…

（三）可使用的道具：

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
霸王劍譜	書中記載了最強單人劍術霸邪劍法的用法	象牙聖杯	能學到神術的前三個法術
魔術原理	書中記載了初級魔術的施展方法	偏袒的天平	同情弱者的天平、找出隊伍中最菜的一頁、然後…
幻之鏡	使用後可學得幻術的前三個法術	狂教徒之書	可學到巫術的前三個法術
兵法書	永久增加戰技	腐敗的食物	可學到妖術的前三個法術
無名劍譜	永久增加劍術	星象寶典	學到究極劍術天臨神兵的劍術合技
生命之果	永久增加生命點數	不明礦石	學到究極魔法高溫氣化的法術
魔法之酒	永久增加魔力值	繩索	十公尺的粗捆繩、在水壩的洞穴可派上用場
仙丹	永久增加行動力	鏡子	一般物品
絕命仙丹	增加或減少屬性、吞下之前記得存檔	蛋	一般物品
隱形藥水	飲用者得到短暫的隱形效果	染料	一般物品
巨獸卵	食物後升級時每一項屬性都增加額外一點	萬能鑰匙	一般物品
古老魔法書	能學到究極魔法狂嵐焚風的魔法合技	洋娃娃	寶兒的小寶貝兒

水滸英雄傳

火之魂

完全劇情攻略

◆ALEX



大宋年間，仁宗繼位後突然瘟疫盛行，大臣保薦江西信州龍虎山上清宮住持張天師，讚其武功醫術高絕，神奇如再世神仙。仁宗特遣殿前太尉欽差大臣洪信，前往龍虎山上清宮宣請張天師出山救人濟世。到得上清宮前，洪信爲表心誠意切，不顧護衛林、楊二位教頭勸阻，隻身進入上清宮內。

洪信一路來至救苦殿，殿中道人玄眞子表示，如果想找化解之法，需與住持道長商談，那現任住持道長公孫勝，年紀雖輕卻也神通廣大，別人可不敢做主。洪信頒以聖上的御札，代封玄眞子爲國師，玄眞子則交予開國皇帝御賜的上清戒，凡屬於上清宮之人，見上清戒莫不從命。今日既受封賞，無權再持此戒，請洪大人轉交給小蓬萊的松陽子。洪信領命，願意代勞。

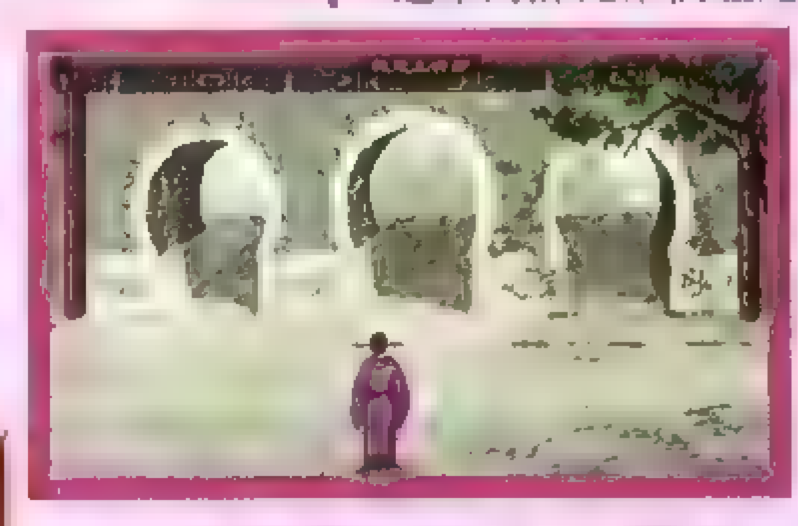
灶房裡的老憨表示，老住持早就不管事，帶著一幫子人躲在山上不知道幹什麼事，幾十年沒下山了。小住持現在正清修中，好幾天才能見到他。得知來意後，老憨叫洪信去問問小道眞，他是住持最喜愛的徒弟，或許能找到小住持。然後讓小住持去找老住持，可能就行。老憨向洪信磕頭請求一事，見到小住持給他說個情，讓小住持給掛個名，賜個道號什麼的，洪信慨然答應幫他這個忙。



▲老憨有付熱心腸

來至前院時，驚見松陽子與擎天柱武天雄對峙中，一干道人顯然受傷不輕。武天雄的透甲掌，小蓬萊的師兄弟們豈是對手？武天雄素聞武林盛傳小蓬萊松陽子的威名，今日除了要求放人，也正想見識一下松陽子的內外雙修、陰陽合璧武功。松陽子接了他一掌，武天雄自知遇上高手，恐怕硬拼不過，只好告辭。

回頭在方丈房內找到道眞，他表示住持道長每年此時，都會在一個隱秘的地方



▲洪信獨自進入上清宮





▲可別走錯房間

打坐清修，言辭中透露出想進小蓬萊的心願。小蓬萊是上清宮為了發揚天師派武學，培養武功高手之所，松陽子是該地的總教頭。道貞則因年紀太小，內力不濟，至今猶進不了小蓬萊。洪信聞言，取出身上的官帖，叫道貞到上清宮外碼頭找兩位當朝最有名的勇將，向他二人討教武藝。道貞高興的離開後，他身後床上露出了一本『天玄頌』。

這『天玄頌』乃觀中住持長老的不傳之寶，洪信再來到救苦殿大聲念給玄貞子聽，玄貞子領悟『天玄頌』原來是頌揚龍虎山勝境的詞句，而非什麼道家藏經或武林秘笈。自感汗顏之餘，交給洪信密鑰一把，謂元辰殿中有一機關，內有靈擊子，用靈擊子敲擊青雲板，必能驚出住持道長來。

洪信大喜過望，路經東客房時，入內取得本命神牌位。而在頌經室內的桌上，則發現了一把笛子。洪信向室內的領樂人出示上清戒，喻示交出元辰殿密洞的鑰匙，否則當以觸犯觀中戒律論罪。領樂人不敢造次，立時交出另一把鑰匙。

斷崖　草叢　瀑布　監院　方丈室　西客房　頌經室　藏經閣　齋堂　後門　東客房　灶房　草堆　藥王殿　救苦殿　三清殿　撫琴人　元辰殿　前院　碼頭　山崖邊　山洞　滸峪　漁人　內堂　樵夫　劍客　茅屋　書生　茅屋　牧人　斷崖邊

▲洪太尉公然行竊？

接著來到元辰殿中，取出笛子與撫琴人和奏一曲，不意卻將他活活氣走…撫琴人背後的五尊神像身上各有不同顏色的掛帶，這與各神像前的牌位顏色是應該一致的。洪信依次由右向左換了五尊神像的牌位，最後再換下最右邊的本命神牌位，此時，左下方牆角出現一八卦圖機關，分別插入兩把鑰匙後，打開前殿地板上的暗匣，內有靈擊子。

所謂青雲板，指的是三清殿中供桌上的青玉牌子。當洪信跨入三清殿時，眼前出現監院的身影，青雲板可胡敲不得。信步來到灶房裡，發現灶上的大鍋旁有一火石，偷偷拿了火石之後，轉身到門口點燃草堆，監院聞知觀中失火，急忙趕來指揮滅火。洪信趁機搶進三清殿裡，拿起靈擊子往青玉牌子上猛敲…未幾，監院隨後趕至，謂住持已在東客房裡候著。

趕至東客房裡，洪信迫不及待的宣讀聖旨。當今天下瘟疫盛行，聖上體恤民情，親下聖旨請上清宮高人出山治病，拯救萬民於水火之中。洪信見公孫勝諸多推辭，乃曉諭出家人理當憐憫眾生，豈有見死不救之理！前任住持張天師醫道武功均名揚天下，想必不是浪得虛名。公孫勝聞太尉所言極是，唯師兄隱居於龍虎山上，帶領幾位師侄修身煉丹，十幾年從未下山一步，平日只派弟子下山取些應用之物。但聖上的旨意非敢怠慢，於是商請洪信稍待幾日，因山上到處是瘴氣猛獸，甚是危險，最好等山上人帶路才得安全。

洪信無奈，待公孫勝走後，這才想起老憨之託，於是隨後趕至方丈房內代為說項。公孫勝有感於洪信謙和平易，老憨要道號有何不可，待他與監院道長打個招呼與他註冊就是，並賜老憨道號道虛。接著來到灶房告知老憨此一佳訊，老憨高興之餘，興沖沖的往後山砍柴去了。回頭發現往後山的門忘了關上，洪信乃往後山走去。到了一處斷崖前，忽見對岸有一老者正在垂釣，但任憑洪信百般詢問，老者始終不發一語。不得已，只好先回到觀中。

再次進入方丈房裡，相詢老者的身份，公孫勝肯定那人必是師兄無疑，他因為人固執，見洪大人身著官服，口稱皇命，覺得洪信心誠，故而離去。洪信決定待明天易著布衣前往，看張天師若何？洪信在西客房（走到床前即可）睡至半夜時，聽聞有叱責之聲傳來。起身尋至監院，由院中傳來的聲音得知，監院道長正為擅開後門而杖戒老憨。洪信取出笛子吹奏，這才替老憨解了圍。再回到西客房休息，當夜無事，隔天換了一身便裝，準備上山。

臨行前，來至灶房探視老憨傷勢，未料老憨挨了一頓手板，沒法兒做飯，如果不按時做完飯，今天恐怕還要挨罰。洪信自覺難卸其責，遂決定代為

設法。尋至藥王殿見著玉真子，得知來意後，玉真子表示外傷還難不倒他，只是要想速療需要曼佗羅花和金盞。曼佗羅花山上多得是，這金盞…觀中就難找了。洪信因感於老憨乃代己受罪，這些事就都包下了。

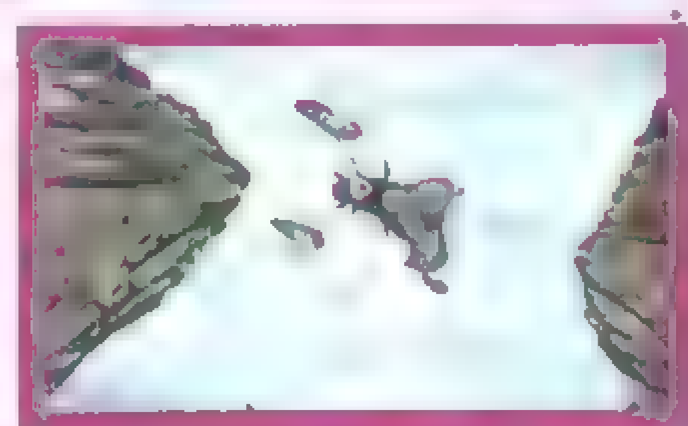


▲摘上一朵就夠了

洪信在龍虎後山的草叢間找到曼佗羅花，接著返回觀中的齋堂，於左方的長桌前端發現一瓷碗。沒找到金盞，不知這瓷碗成嗎？將之遞給玉真子時，他表示既是給老憨治病，沒有金盞，瓷碗也將就了?!回到灶房將玉真子給的療傷藥交予老憨敷在手上立刻見效。老憨見藥管用，說什麼也不相信是龍虎山上的曼佗羅花，直指玉真子故弄玄虛。洪信心想，可得用什麼法子，他才會相信？

再次來到藥王殿時，洪信取出另一份御札，代聖上冊封玉真子為國醫，玉真子高興之餘，交給一份『扁鵲遺篇』，請洪信轉交給張天師，以增進醫術。拿到灶房向老憨出示『扁鵲遺篇』，他雖不識字，但卻極為信任洪信。斷知山上深處背陰生長的曼佗羅花最管用，但是崖邊有老藤阻住了道路，老憨乃決定去砍了那崖邊的老藤，好往山裡面採。

洪信隨後跟至後山草叢，見老憨砍完老藤後，正專注地採摘曼佗羅花，以備日後再挨割時可派上用場…於是隻身往斷崖走去。一個不留神，失足跌落萬丈深淵…危急之際，忽有一神祕的白衣人奮力托住急速下墜中的洪信，並將之救上對岸的斷崖邊…



▲底下可有安全網？

洪信往前進入一間茅屋，見一小道兒正在煎藥。此人乃雲陽子，是張天師的徒弟。他正在煎清神湯，因為山裡到處是瘴氣，有了清神湯，師兄們就不怕瘴氣了。只可惜還差一味七星子，據說是一種粉紅色的小花，每一株有七朵。洪信閒來無事，意欲代為找尋。回到斷崖邊，在草叢之間發現了七星子，但伸手摘取時，卻突遭毒蛇咬噬…當洪信再醒轉來，已置身於一間茅屋中，床上小道兒乃真陽子，他為解救洪信而受了腿傷。

進入雲陽子煎藥的茅屋裡，雲陽子怪自己讓洪信去採藥而闖禍，顯得自責。聽說他師父張天師親為真陽子治腿傷，乃追問出他師父人在山洞裡。洪信走出茅屋，往後山一路行去，沿途遇上人稱『降魔五使』的牧人、書生、樵夫、劍客和漁人。抵達山崖邊時，碰上石陽子，聽說要找張天師時表示，師父就在山洞裡。

洪信往回走進山洞裡，果真與張天師首度會晤。張天師已經知道洪信的來意，謙稱雖然在江湖中有些虛名，但自忖對瘟疫還沒有任何良策，所以不敢承允，請洪信見諒，只恐讓聖上失望了。洪信出示上清宮藥王殿中玉真子長老要轉交的『扁鵲遺篇』，此乃當世奇書，最是珍貴，玉真子師叔能將此書贈與，足見其憐世之心，自己又怎能再拒絕洪信的請求？但請洪信小住一兩日，待他參詳幾日兼採幾味草藥，再與洪信下山。洪信依了張天師，遂一路回到茅屋休息。

次晨，隔壁的茅屋內仍只有雲陽子在煎藥，他聽洪信問起張天師行蹤，反而請洪信別往後山走。據說，後山有個叫譖峪的地方，他師父說裡面關著妖怪，非常危險，請洪信最好別去。

洪信仍如昨日一般，分別與『降魔五使』打過照面後，獨自來到後山的山崖邊，此地有石陽子看管著崖底的譖峪，不是說關著妖魔嗎？但一眼望去，卻不是人是什麼？石陽子正色道，那些人就是妖魔！他的方師兄要他一個都不可放跑。聽聞方師兄就在過了山洞的前門處，於是洪信乃再度進入山洞內。但見洞內地上有若干圖案，洪信依上山時遇見『降魔五使』的先後順序，依次穿過牛頭、書、斧頭、短劍、魚等五條通道，終於來到聞名已久的譖峪。

鐵柵門旁坐的正是清陽子，俗家姓方名臘，奉師父之命，在此鎮守譖峪，據說這裡面關的都是昔日危害一方的黑道中人。十幾年前，張天師受正派人士之邀，與這幾十名為非作歹的黑道頭領激戰於此，存活的壞人俱遭軟禁於內，每日用藥水耗其功力，希望隨著歲月更迭能磨其劣根，使其不再危害無辜之人。洪信正待開口，清陽子繼而強調，他們每個人都有數十條無辜人命在手，是官府緝拿的重犯。接著雲陽子跑來，請洪信快隨他回去，否則，師父要是知道會罵人的…不得已，只好跟他回到茅屋。

夜裡，洪信正待就寢時，那位救命的白衣人忽然現身屋外，請求洪信幫忙釋放遭囚的一夥好友。洪信想那張天師即使是名鎮天下，也不能違犯國家的法度私設公堂。概然答允後，只請白衣人那幫兄弟出去後，別再為害無辜了。



▲崖頂可俯瞰譖峪

隔日清晨，洪信又來到山洞前，但洞口已遭雲陽子堵住。洪信心想，真陽子比雲陽子好說話，還是先去找他吧。回到煎藥的茅屋，在內堂右方掛著的一件簑衣



裡，換出一本『道德經』，隨後在山崖邊找著眞陽子。洪信取出『道德經』向眞陽子曉以大義，爲的是能對濟峪中的人網開一面，放他們一條生路。可是雲陽子不肯讓他進入山洞，那可無計可施。眞陽子聽完後表示，將會代爲勸解雲陽子，這可是功德一件。



▲松陽子隻手難挽狂瀾

再度來到山洞前，眞陽子已將雲陽子拉到一旁，洪信正好趁機進入山洞。任憑他百般勸說，看管鐵柵門的清陽子卻始終不爲所動。情急智生，洪信乃端出上清戒施予威逼，清陽子這才態度軟化。當柵門內的麒麟教主奮力擊碎鎖鏈，一夥人正要跨出濟峪時，這廂松陽子卻凌空而降，他乃上清宮小蓬萊的監院道人，請洪信再等二兩日，待天師回來再放人不遲。不然，以天師的怪脾氣，恐怕於治療瘟疫的大事不利。洪信自度大局爲重，何況只兩日時間，就算給天師一個面子吧。於是，濟峪那道厚重的鐵柵門，立時又慢慢的重新關上。

重回茅屋的途中，發現『降魔五使』已不見蹤影。入夜，洪信回到了半山的茅屋，卻驚見善良老成的眞陽子躺在血泊之中，這才感到事情的嚴重性。正當驚訝之際，屋外傳來了一片嘈雜聲…濟峪燃起了一場大火，火光夾雜著濃煙，轟鳴著沖向夜空。這場大火燒死了濟峪中的黑道中人，而天師寶物，也在眾人一片哀嚎和驚嚇中不知去向…遠處的樹林中，正在打坐的張天師則睜開雙眼，驚恐地望著被大火染紅的天空，誰也不清楚他當時的心情…

十數年後……

鄭宅 — 鄭宅 — 藥舖、布庄

賭坊

乞丐

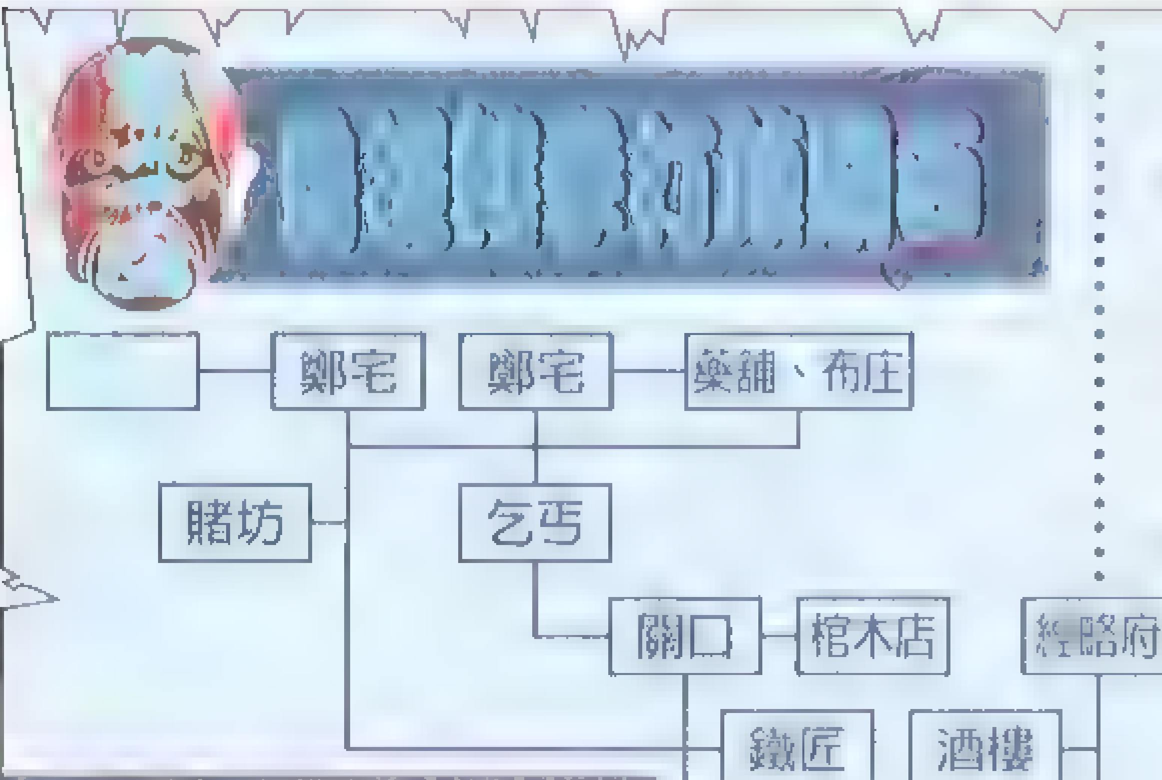
關口 — 棺木店

經略府 — 兵營 — 酒槽

鐵匠 — 酒樓

魯宅 — 客棧

城門



▲酒樓裡採光不錯

鄭州城的鄭老爺子正在辦理後事，眾多武林人士紛至沓來，但不是爲了弔喪，而是爲了武林中失蹤多年的幾件寶物…

魯達身上有張鄭老爺子喪宅的請柬，臨出門前，嬸嬸吩咐他少喝點兒酒，別惹事，魯達則嫌老人家太囉嗦了點。端了桌上的酒葫蘆，出門直奔鄭府喪宅。鄭府服喪中，不見家丁卻只見打手，開口就要見奔禮的請帖。魯達出示請柬後，打手卻反口葬事早辦完了，酒樓裡的酒席也吃光了，如果有禮單他倒可以留下。魯達聞言氣得吹鬍子瞪眼，這狗賊不知魯提轄是誰，回頭再與他算帳。

憋了一肚子氣的魯達，一頭鑽進潘家酒樓想買個醉，豈料傳入耳中的盡是關於十餘年前，上清宮丟失的『無字天書』和『天師印』的小道消息，這些寶物怎麼會在渭州這麼個小地方出現呢？酒客們談論『無字天書』裡藏有武林中至高無上的蓋世武功，連當年武林至尊張天師都沒有參透。鄰桌的酒客則更繪聲繪影，認定那天師五寶中隱藏著武林中的重大秘密。站著的一名怪客自稱姓石，並不諱言也是來找寶貝的。魯達現在餓了，改天再會會。

上了二樓，巧遇史進和李忠。史進是前來投奔經略相公府的教頭王進，李忠則是他的入門師父。魯達聞言有些不解，這裡並無王進其人，可能在老種經略相公府吧，因此地只有小種經略相公府。他二人見魯提轄到了，提議一起喝酒，魯達也感二人爽快。李忠聽聞提轄的父親當年死在濟峪，他二人的父兄也同遇難，說來還有些淵源呢。聽說當年丟失的天師五寶，其中的『無字天書』和『天師印』在渭州出現，故引得黑白兩道的人紛紛趕來。魯達稍覺不悅，喝酒的時候，提那晦氣事做啥？

三人正飲酒間，忽聞一旁的女子暗自飲泣，魯達乃起身問個明白。女子自稱姓金，閨名翠蓮，與父親金二來此投親不著，一時沒了盤纏，向那鎮關西鄭大官人借貸，欠了一身的債。那鄭大官人讓她作小抵債，又聽說他家大娘十分凶悍不肯答應，於是在此賣曲賺錢還債。只因唱得不入耳，眼見生意清淡，還錢日期又臨近了，因此啼哭，不想卻打擾了三人的酒興。魯達還以爲是哪個鄭大官人，就是賣肉殺豬的鄭屠呀！想他魯達身任關西五路廉訪使，也沒敢叫鎮關西，一個殺豬的屠戶，哼！

水滸英雄傳完全劇情攻略

魯達叫金翠蓮父女倆，明日一早收拾走人就是。但金翠蓮心懼那鄭屠是個有來頭的人，非但城裡城外都是他的耳目，就連那旅店都是他的，魯達就算再有本事也不能天天陪著她父女倆，除非真能送她父女二人出關。這話可說到魯達的痛腳了，堂堂魯提轄，難道連這點小事也辦不妥嗎？見機行事便了。他因出門從不帶錢，因此向李忠師徒二人商借五兩銀子給金翠蓮應急。這酒也喝不下了，待金翠蓮走後，決定向鄭屠探探底子。

一路經過狀元橋來到鄭記屋前，遠遠的聽見金翠蓮呼救，鄭大缺正在逼她爹還錢，請魯提轄救救她爹的命。魯達瞧那潑皮頗有兩下子，擔心一擊不中，誤傷了金二。金翠蓮聽人說過，謂鄭大缺最怕老鼠，不知是真是假？管他是真是假，這幾天早聽說酒槽裡老鼠鬧得兇，加上糧食都發霉了，連造出來的酒也都變味，不如去看看有沒有好玩的。



▲大老粗怕老鼠？

魯達在酒槽裡的酒缸上頭，果真抓到一隻老鼠，拿出來在鄭大缺面前晃它一晃，倒真把這一批無賴嚇得連連倒退。不過，金翠蓮的爹爹也被折騰得雙眼緊閉，口叶白沫，她請魯提轄救救她爹，魯達初時頗感不耐，但還是往鄭記屋後的藥舖而去。聽藥店陳說，這幾天買金創藥的人越來越多了，連假藥都有人買?!魯達尊稱他爲狗東西…道是金二被那鄭大缺用一種陰毒武功震傷，催促他快開藥。不意藥店陳自承是個庸醫，專靠賣假藥爲生，金二的傷唯綢布張治得了，他早年在江湖上即專治被邪門武功所傷的人。沒想到，這些生意人都具有第二專長？

魯達直喚張一帖名諱，綢布張乃坦承金二所受是四川唐門的陰風掌，此毒可用五步蛇的蛇酒醫治，一般丐幫人手裡都有這種蛇。魯達想起鄭記屋前轉角處似曾看到乞丐裝扮之人，回頭找到乞丐，他開口請魯提轄可憐可憐，賞口飯吃。轉頭見一老婦，怒罵鄭大缺弄死了她那一天可下兩個蛋的老母雞，魯達看這雞是回人之術了，於是順手拿起死雞。回頭向乞丐提出以死雞換他的蛇，乞丐言明，其實要飯的最愛吃蛇，但那玩意細細的吃不飽，換個口味吃吃死雞也不錯。



▲小心別漏到地上了

魯達提著五步蛇，來到酒槽往酒鍋裡一扔，過不多時，拿起酒葫蘆盛了十分滿，再將蛇酒拿到鄭記屋前遞給金二喝下。想他老人家有女兒照顧，大抵不礙事。折騰了一整天，回到屋裡時，嬸嬸已經就寢。魯達睡至半夜，忽聞一聲慘叫，循聲趕抵鄭府衷宅，只見地上遺下一把怪斧子。好狠的手法，看樣子一家人全死了，鄭家的命不好，這斧子想必是凶器。走出大門遇上打更人，魯達白天見過他扮作乞丐，原來是來探路的，晚上再來殺人。打更人並不多待，謂有機會時再管教管教魯達小報。魯達猛然想起，這渭州從來就沒有過打更的，這人究竟是誰？

回家睡個好覺，隔天一早趕抵經略府，經略大人問起，城中的大戶鄭家出了大案，魯達是否知曉？經略大人交給魯達一只邊關的令牌，拿此令牌可命令守關士卒幫忙拿人，但魯達絕對不能出關，以免給經略大人惹是生非。魯達領命，接著來到悅來客棧，要求店主人放那金二父女出來，店主人說什麼也不敢擅自作主，禁錮金二父女是鄭家吩咐的，那鄭家依然財大勢大，何況鑰匙在鄭大官人手裡。魯達走出天井，問起店小二那金氏父女在哪個房，店小二不敢多說，請魯達門人掌櫃人，是人掌櫃讓鎖的門。



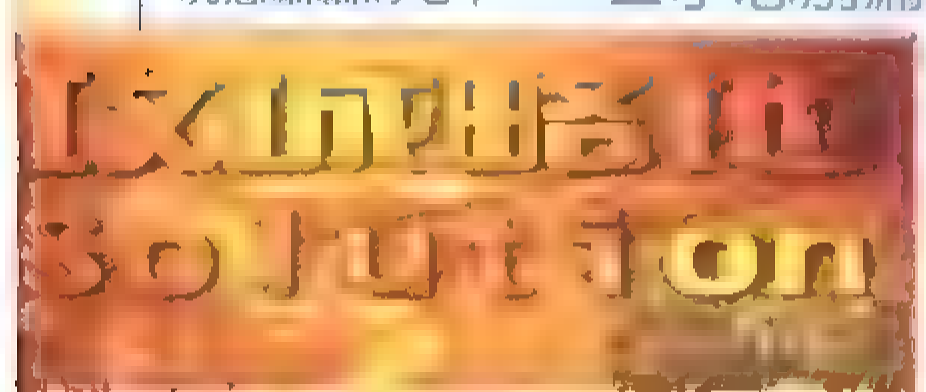
▲真的越走越渺小了

魯達不悅，見旁邊有扇破舊的門扉，上前一腳踹開了門，放出金二父女，要他們盡速離開。

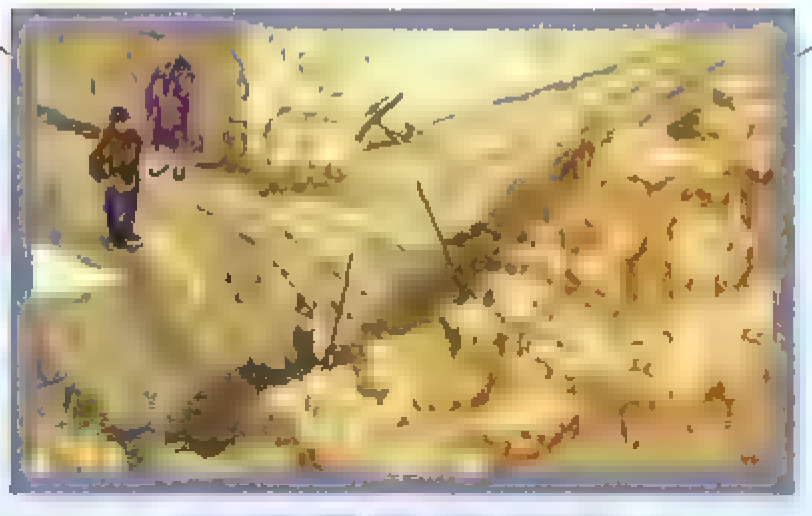
魯達放心不下，隨後跟至邊關關口，果然見他二人被擋在關內。魯達說這金二父女，是被派往關外臥底的細作，守關士卒見魯達出示令牌，也就未敢多加阻攔，這才成就一樁好事。

回到屋中，嬸嬸想給魯達包餃子吃，讓他去買三斤肉餡兒。魯達初則表示不想吃，嬸嬸這才承認是自己嘴饞，拿了二兩銀子給魯達，吩咐他別又不給人家錢。魯達進至鄭記，要鄭屠給剁三斤肉餡，鄭屠表示家裡死了人，今天不賣肉了，請魯提轄再等兩天吧。魯達轉到紅利賭坊，禁不住莊家慫恿，將銀子往桌上一丟，試試手氣，不料三兩下就把身上銀子輸個精光，回頭到鄭記賒他三斤肉餡，剩餘的錢以後再給。鄭屠再次強調家裡死了親人，請再等兩天。魯達輸錢火氣忒大，他鄭家死了人，嬸嬸就不能吃肉餡了嗎？鄭屠聽他辱罵一大家子人，今天要與魯達拼了。

魯達怒沖沖揮了一拳，卻見鄭屠倒在地上裝死，本擬一會兒回來再與他算帳，卻不料鄭屠已跟隨先人的腳步去了?!一時張徨失措的魯達，於渭州城內如驚弓之鳥。經略府的府門士卒說經略大人不在，因爲這幾天於關外士兵有事，經略大人前往大







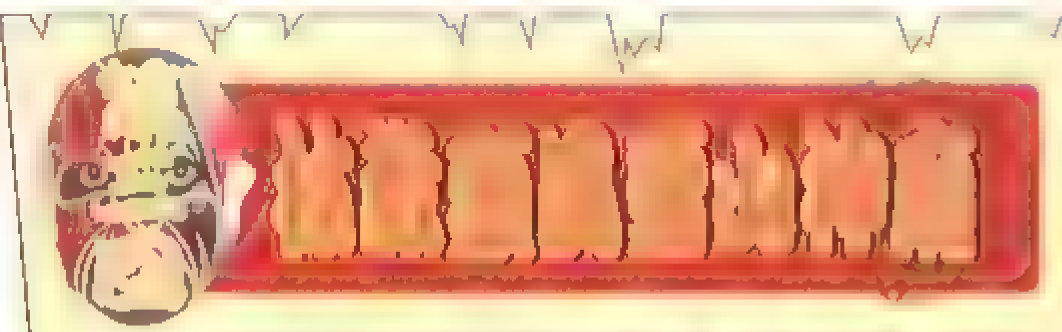
▲智真看熱鬧兼救人

了。城門口守兵今天怎地多了一個人？據守城士卒言道，這幾天城裡多了許多江湖人，經略大人讓他們嚴加防範著。這下子鬧出人命，只恐怕是插翅難飛了。

魯達回到家中告訴嬸嬸，一時錯手將那賣肉的鄭屠打死了，嬸嬸催促他趕快出城，謂師父智真在五台山，就去那裡尋個出身吧。至於嬸嬸則不能走，那會拖累了魯達，她決定先去山東老家待一陣子，等魯達安頓好了再來接她。事已至此，魯達只好自己先走了。

不意城門邊巧遇智真老師父，智真道是前來看看熱鬧，順便找點兒彩頭，並問起是否殺了鄭屠？他家的人又是誰殺的？魯達答以是個使怪拳了的老頭，那老兒太過狡猾，所以沒能追上。如今無處可去，還請師父指點明路。智真告以城中有一個叫宋江的人，去找到他，讓他帶魯達出城，並先到滄州相國寺等智真。魯達依言在城中找了大半天，卻苦於不認識哪個是宋江？智真則調侃說，渭州城就這麼大點兒地方，多了個人都不知道？虧他還是個提轄呢。

終於在酒樓旁的小屋中找到宋江，不虧是山東及時雨，宋江應智真長老之托，早已打點妥當，這就平安的掩護魯達一路離開渭州而去。



大宋東京八十萬禁軍教頭，素有豹子頭之稱的林沖，因故得罪太尉高俅，遭好友陸虞侯陷害，而被刺配到滄州。為了不使祖上蒙羞、辱沒家風，他在牢城營裡努力地徐圖東山再起。



▲一個人住這麼大牢房？

林沖一早取下懸掛的家傳寶劍、拾起床上的棉甲和桌上的『黃石公兵法』，出了門往牢城營而去。見了管營，取出懷中的腰牌應管營大人點卯，管營對林教頭甚為禮遇，想是敬他漢子一條吧。管營問道，可知大名府的先鋒營去往關外拒敵，路過此地，在野外駐紮，林教頭點卯後何不去與故友先鋒楊志見上一見？林沖甚感管營大人指點。

來至先鋒營的營門，林沖求見楊志將軍，請軍卒入帳通報一聲。營兵譏他一個賊配軍，還想求見楊將軍？雙方這一陣言辭，惹來張旗牌叱責何人喧嘩，林沖轉而向張旗牌求見楊志將軍，請旗牌大人通容。張旗牌有眼無珠，謂林沖如何與大宋東京的八十萬禁軍教頭同名？張旗牌人示現在沒有空，正要送一封信到城門口的旗牌處，讓林沖過兩天再來。林沖聞言表示恰好要到城門去，就將信交給他去送吧。張旗牌樂得輕鬆，交代把信親手交給城門口的孫旗牌，並拿到回信後再回來，等林沖回來，再給他通稟楊將軍。

往城門途中，路經酒館，林沖在酒館裡碰上草料場的老軍，他老人家正獨自喝著悶酒。老軍見林沖愁容滿面，問他有什麼發愁的事，儘管跟老諸葛說說。林沖自責辱沒了林家的威名，老軍則點明，光在這裡發牢騷有什麼用？如果想重振林家的雄風，就要去爭取、去奮鬥，不要老是想著曾是東京的八十萬禁軍教頭，能屈能伸才是真正的大丈夫。老軍這一番開釋，讓林沖重拾不少信心。

到了城門口，門兵聽聞林沖從先鋒營帶來孫旗牌的信，道是來早了，孫旗牌這會兒還沒起呢。這麼冷的天，誰肯在外面站著？他一時不會出來的，等著吧。林沖無奈，只有暫時離開再做打算。來到城郊時，巧遇魯智深練武。林沖一聲叫好卻惹來魯智深的奚落，一個賊配軍也懂功夫？經過身邊的潑皮提點，魯智深方知失言，恭敬的參見這位落難的八十萬禁軍教頭。林沖見魯智深的五台山絕學功力精湛，不由心生仰慕。魯智深也據言以告，原名叫魯達，是來此避禍的，現今替滄州相國寺看守菜園了，沒認出林教頭，算是有眼無珠。兩人相談甚歡，一見如故，是以當即義結金蘭，以兄弟相稱。

茅屋
山神廟
草料場
營門
先鋒營
林宅
牢城營
酒館
城郊
城門

林沖與魯智深作別後，再度來至城門，此時孫旗牌已然現身，接信閱後，大罵張旗牌三天兩頭派人來催賭帳，氣得不給回信，讓林沖在外面慢慢等著吧。林沖央請門兵代為催促，但門兵則暗示這種鬼天氣，要是有酒喝就好了…林沖久在官場當差，自然深諳話中玄機。趕至酒館買了一壺桂花陳酒，回頭送給軍爺暖暖身子，勞他給通稟一聲。孫旗牌門兵喝了桂花陳酒，自然不好再推辭，立時就把孫旗牌請了出來。孫旗牌不但給了回函，並撂下口信，謂今晚再戰，若輸了再一併歸還。


▲回函得來可不易

林沖回到先鋒營門，將回函和口信一併帶到，再請張旗牌給通稟一下。張旗牌則因要不到賭債，火氣上升，謂楊將軍剛剛睡下，讓林沖明早再來。回到屋中休息一夜，隔日一早先到牢城營點卯後，再來到先鋒營門。與營兵經過一番交涉，這才同樣引出張旗牌。林沖再請張旗牌給通稟楊將軍，但張旗牌則強調，軍中的規矩，林沖是知道的。林沖無計可施，只好取出祖傳的棉甲，雖稱不上是寶物，但也經歷過無數大小陣仗，請旗牌大人收下。張旗牌樂見林沖終於開竅，就此讓他進入先鋒營。

營帳內見著楊志，林沖本想請楊教頭提攜提攜，到大名府謀個官職，將來戰場上立了功，能重整林家的名氣。豈料楊志表示此事須得再議，繼而端出軍中的規矩，表明配軍升職尚無先例。林沖有求於人，不得已將家傳寶劍送與楊將軍，並以『黃石公兵法』贈與索超將軍，作為見面禮。自此，雙方的談話才算有了交集。楊志說明配軍升職需要三個條件：其一、要有滄州府尹的赦免令；其二、要有牢城營管營的證明信；其三、要立一大功。這三件辦到了，只需對梁府尹有點感激的心思，林沖就可到大名府當差了。林沖很感激楊教頭的指點，還是先回到屋子休息一夜，待明日一早再著手打點。

翌晨，林沖照常來到牢城營點卯，管營表示昨夜受了風寒，現在正高熱不止，頭昏眼花。由於郎中都在滄州城中，這荒郊野外的可不好找。林沖自忖，如此冷天，此病不能不治，待往軍中請醫官來。到得酒館，巧遇一位老人家，看似軍中的軍醫官，打過招呼後，軍醫官並不否認身份。林沖說明管營偶染風寒，不知老人家可否一探？軍醫官卻推說只會治跌打損傷、金創刀傷什麼的，不會治傷寒熱病，要林沖另請高明。只見他轉身直呼酒保上酒，可惜林沖身無分文，否則事情應有轉圜餘地。回頭聽見喝酒的士卒說道，剛才有一個從東京來的婦人，想出城到牢城營尋夫，不知道哪個死囚這麼有福氣。


▲林娘子早點回家吧！

林沖心頭一震，反身趕往城門，果真見到林娘子，她因知夫婿不會照顧自己，特來幫他料理家務。不過，想必林沖無法讓她出城，因此交給林沖幾兩銀子和家傳的玉鐲，讓他入了城中再那裡打點打點。林沖心感賢妻想得周到，由高路遠地跑到了這荒野之地，於是轉身先去設法張羅。

到了城郊，瞧見魯智深與人喝酒，魯智深一見林沖，忙著給他引見，身旁之人正是宋公明哥哥。林沖談起娘子現已來到滄州，但在城門口受阻，還望魯智深代想個辦法。魯智深欣羨林沖有此賢惠妻子，唯他只能一人進出城門，不能帶人進出。宋江開言請二位兄弟不要發愁，這事包在他的身上，說完話反身離去。林沖心焦，隨後趕抵城門時，發現娘子已然通過了城門。

回到酒館以娘子所給的銀子向酒保買了一壺桂花陳酒，轉身遞給老軍醫官，軍醫官見他如此忠誠，乃將祖傳的傷寒藥贈予林沖一包。林沖趕赴牢城營，將傷寒藥呈給管營，管營為表謝意，諭日後有事儘管吩咐。聽過林沖轉述的配軍升職條件後，管營立即給了證明信，至於知府的赦免令，他也要代為籌辦，只是這立功…恐怕得等待機會。林沖很感激管營的大力相助，回到屋中與娘子度過重逢後的第一夜。


▲給娘子做碗泡泡冰

隔日一早，辭別娘子往牢城營點卯去，屋外有一只結冰的水盆，林沖順手拾起。點卯過後，再度來至先鋒營，營兵直言今兒可冷得非常。楊志見林沖來到，表示和索將軍有些事情要向他請教。索超則繼而說明，適才收到大名府之令，要先鋒營十日之內啟程趕赴迎敵。但危險的是，敵人以逸待勞，如果趁他們立足未穩之際發動進攻，恐將難以抵敵。同時，塞外一片冰天雪地，軍士們在冰上無法作戰，這將大大影響戰鬥力，不知林教頭有何見教？

林沖心想，草料場的老軍素有賽諸葛之稱，或許會有良策以授，不妨找他套套交情。到了草料場，瞧見大批草料堆成了好幾條通道，林沖挑了最左下方的一條，果然出了草料迷陣來到老軍的茅屋中。林沖問起我軍不善冰上作戰，該如何解決？老軍取出他做的踏冰靴，吩咐去軍中叫工匠仿製就是。林沖將踏冰鞋拿回先鋒營給索超與楊志，說明是草料場老軍所製，因靴底有刃，可於冰上行走自





如，索超聞言大喜過望，接著請林沖指點。

林沖再取出結冰的水盆，索超見狀乃悟出冰城計：取地下之水，灑水築城，一日可得，冰城堅硬足以抵擋敵軍。索超為感謝林沖獻計立了大功，當即表示，大名府的任命應就快到了。

謝過索、楊二人之後，林沖喜孜孜的來到酒館，意外見到魯智深正獨自飲酒，鄰桌則有兩位道人打扮的酒客。魯智深感到林沖老弟今日似乎特別高興，林沖乃告以獻冰城計與踏冰靴之功，既是心裡高興，就請大哥喝上一杯，拿出身上的玉鐲向酒保買了壺酒，遞給魯智深時，鄰座一位道人也爭執開來，道真與袁陽子為了一把「天師劍」而僵持不下，道真並要袁陽子說下，謂當年他殺死風陽子的事，上清宮還沒跟他算帳，如今尚來糾纏，莫非找死？


▲林教頭武功了得吧

眼看著兩人動起手來，林沖乃躍前揮掌逼退了袁陽子，而道真在奪回「天師劍」的同時，也已受了重傷。魯智深見那老道逃得忒快，看身法似乎與上清宮有關。道真可能不行了，斷氣之前請託林沖把『天師劍』交給松陽子。魯智深但那黑衣老道有兩下子，怕要尋林沖的晦氣，故囑咐林沖需得小心防範。

回到屋前，見娘子立於屋外等候，夫妻二人乃進屋休息。林娘子表示，她見夫婿的衣服單薄，正在趕製一件斗篷，所以沒顧上作飯，拿了點銀子讓林沖去酒館裡買點包子。酒館裡又見到袁陽子，他指出林沖身上的「天師劍」是武林中人人都想得到的寶物，如果沒有能力保住，它會害得林沖家破人亡，可得想清楚了。林沖不想多與他無謂爭執，轉身向酒保買了一籠包子〈註1〉，這就回到屋裡。

此時，屋中出現宋江的身影，林娘子轉告，公明哥哥好像有急事找林沖。宋江請恕唐突，此行是想請林沖將「天師劍」交還給他，因剛才聽魯智深提起才獲悉，據稱，松陽子本是宋江之父，曾是龍虎山上清宮道士，負責鎮守「天師劍」。林沖既知實情，當然將「天師劍」交請宋江拿着收好。宋江有感於林教頭果然真英雄，是以提醒林沖小心，因為他的仇人已經到了滄州。

隔日仍往牢城營點卯，管營吩咐林沖出去時，務須留意一下，因有個重犯越獄逃跑了。如有發現請知會一聲，管營會派衙役去拿他。回到家中不見娘子行蹤，但見地上遺下一件斗篷，林沖霎時間心中忐忑不安，乃出門四處找尋。

林沖來至山神廟時，巧遇躲在廟裡的逃犯。林沖問他是否從牢城營逃出來的？是否到過林沖家裡？逃犯一一坦承不諱，他也深知落入林教頭手中，小命休矣。林沖確認這逃犯無誤，乃一刀了將他殺了，提起逃犯血淋淋的人頭，來到牢城營向管營交差。管營稱許林沖立此大功，定可獲得府衙的赦免令。聽說這逃犯闖進林沖家裡，林娘子跑來找他不著，說要趕回東京去探望病中父親，來不及與林沖話別。如此說來，那逃犯並未侵犯到林娘子？！


▲[illegible]山神廟

心情陷入一片空寂的林沖，來到草料場找老軍借宿幾日，林沖向老軍說明，由於老管營幫他送走了娘子，並表示老軍即將回鄉，家裡淒淒涼涼的不想住了，特來叨擾幾天。老軍算準了他會來，除了表示歡迎之意，並讓林沖先去買點酒來暖暖身子。

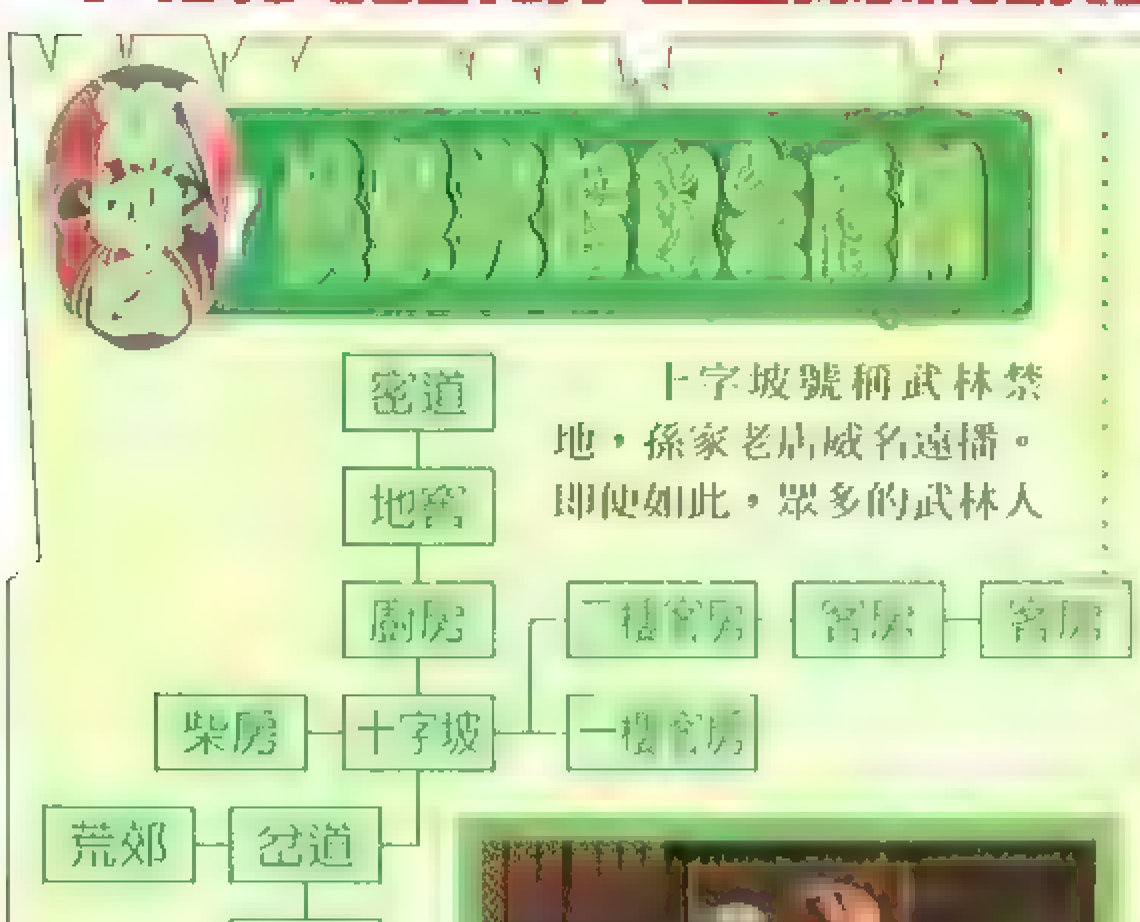
林沖一路趕至酒館打好了酒，再回到老軍的屋裡時，卻驚見屋頂遭雪堆壓垮，而老軍也已不知去向。林沖不免自嘆，人不走運，天也不饒。這草棚是無法睡了，另找地方過一夜去。拾起床上的一席被褥後，獨自往山神廟走去。

到得廟裡，將被褥往地上的草堆一放，正待就寢時，忽聞屋外傳來人聲…那可不是陸虞侯的聲音嗎？陸虞侯與富安打算放火燒了林沖，更駭人聽聞的是，富安說，他們已在路上將林娘子給殺了…陸虞侯猶在算計，待火滅了，再進去取『天師劍』。這是太師特意囑咐的，林沖殺不殺不要緊，『天師劍』卻必須找到手。林沖的家中不見『天師劍』的蹤影，那必然是在他的身上。


▲陸虞侯死相挺難看

林沖聞知娘子遇害，忍不住滿腔怒火，一轉身即奪門而出。想他林沖一向待陸虞侯不薄，何以如此殘酷以對？今天再不能放過他了…當林沖怒殺陸虞侯之後，宋江適時出現。今天有幸看到了林教頭的真本領，宋江乃詢問大仇已報，意欲何往？林沖此刻已無任何打算，宋江遂提議林沖前往大名府，想那梁中書還能給宋公明一點薄面吧…

〈註1：物品欄內不會出現一籠包子，別受誤導了〉



十字坡號稱武林禁地，孫家老店威名遠播。即使如此，眾多的武林人士依然紛至沓來，為的是傳說中，遺落在此的幾件天師寶物。山東六府十八縣總捕頭行者武松，來此的目的則有別於一般。他是為了讓大名府梁中書的生辰綱能順利經過十字坡，奉命先行探路而來。

▲這還是最好的方法

武松由碼頭上岸後，直奔十字坡孫家店裡，在櫃檯向掌櫃吳用要了一間上房，吳用指說正對樓梯那間就是，請客官樓上看茶。面對吳用的詢問，武松表示稱五爺就是。上了二樓客房，武松走近窗邊查看時，店小二白勝端了茶上來，這還有個名堂，叫迎客茶，是孫家店的規矩，喝了茶再請下樓用飯。武松端起茶來，心想這裡名聲不好，還是小心點好。於是取出銀針伸入茶碗探探，這才仰頭喝下。孫二娘於此時進了房內，辯稱孫家店在江湖中的虛名，實際是那些沒事的人多嘴多舌，謠傳店裡還有『天師符』，不定哪天能撿到，可得讓她看一眼，她這個店主人還沒看見過呢。

孫二娘下樓後，武松發現茶盤上多了一張紙條，拿起一看，上書『小心盜賊』四字，不知是何意思？索性將紙條揣入懷裡，拿起櫃子旁一條乾毛巾，這就下樓用飯。人在樓梯上時，阮小二即熱情招呼五爺想吃點什麼？武松吩咐把孫家老店裡最拿手的菜拿出來，阮小二乃高喊給五爺上菜，要先上飯後上酒。不一會兒，孫二娘即忙著上菜。武松趁機將一包劣質毒藥灑在飯菜裡，回頭調侃孫二娘蒙汗藥沒有做好，飯菜裡都翻白沫了。孫二娘可是老江湖，反怪武松這麼說會砸了孫家店的買賣，那是胡椒粉，不是蒙汗藥，孫家的蒙汗藥是沒有沫子的…她都氣糊塗了。武松不待她重換一席，表示今人不吃了，孫二娘立即招呼樓上伙計看茶，叫道客官要睡了。



▲忘了洗臉會死得難看

待孫二娘將飯菜清理乾淨後，武松仔細再了解店中的環境，膳上還有一名女子金翠蓮，另有清陽子和石寶師徒倆。武松上樓之前溜進廚房裡，見只張青一人忙著做飯，角落蒸著一籠熱騰騰的包子，不知用的是什麼肉餡？武松覺得有點熱，於是將乾毛巾伸進水缸裡頭浸濕了，抹一抹臉，接著才上二樓客房。

跨進房裡，小二白勝即準備好了安穩茶，敢情也是店裡的規矩？怕他賴帳？武松仰脖子將一碗安穩茶喝了個朝天，人倒沒什麼事，不過窗臺上似乎多了個東西…現在還有人使這種小把戲嗎？拿出濕毛巾將窗臺上的迷香弄了下來，鄰房的石寶說清陽子已追趕施迷香的小賊去了。武松下得樓來，見客房前坐著楊志、林沖兩位教頭，上前出示腰牌和公文以取信於林教頭。他二人正是護送生辰綱至此，林沖方才喝茶時，發現茶杯中有一把鑰匙，不知是何道理？江湖上的事，武松要比二位教頭清楚，索性將鑰匙交給武松。

▲要殺將起來可不好

武松用此鑰匙打開廚房裡的櫃子，發現有處地窖，偷偷的掩在門後聽聽這夥人在算計什麼。這裡可有不少人，人馬是以晁蓋為首，張青、孫二娘夫婦是店主，另有吳用、阮小二、阮小七、白勝等人，正在商議劫取生辰綱一事。武松不敢打草驚蛇，悄悄的回到二樓客房前，轉告林教頭多加小心，那夥人明天將以替孫二娘做壽為由請大家吃壽酒，再施毒藥放倒眾人，跟著動手劫貨。二人議定，今日早些休息，明日則見武松眼色行事。回到樓上客房內，十字坡又過了不夜不白的一天。

隔日一早，下了樓見廳中簡直冠蓋雲集，實則是龍蛇混雜。孫二娘見了五爺忙不迭連聲致歉，做壽做得都把客人怠慢了。武松急著問林教頭，可有什麼異常？林沖表示剛才來了幾樣飯菜進了客房。武松心想，最好飯菜尚未下箸。進入二樓客房，只見酒、飯、菜一字排開。於是，由左至右，在酒罈裡放入解酒毒的藥、飯鍋裡放入解米飯毒的藥，接著將第



▲這可得按照順序哦！

Solution



、第四、第五號解藥依序放入茶館中，可是解藥用完了，卻還缺一份呢？這可如何是好…

回到廳上，白勝招呼道，今天是老板娘的大壽，吃喝不要錢，五爺就自己看著拿吧。張青則問晁蓋，何以人家都管他叫晁天王？晁蓋解釋，大概說他是個賊頭子哪……這似乎是專程說給武松聽的吧?!另張桌子上，時遷吆喝著要不要賭一把，據說贏了就能得到想要的好東西…他知道武松想要什麼好東西？

武松[illegible]，時遷面不改色照作他的[illegible]，武松贏了這一把，時遷竟然給了一包第六份解藥。將解藥再放入最後一道茶館，走出客房時巧遇金二父女擦身而過，他父女二人東躲西藏了這些年，過著人不像人、鬼不像鬼的日子，[illegible]算是報應當年龍虎山上的冤孽，報應他殺了滄州鄭家[illegible]，只是苦了女兒，[illegible]到現在還跟隨他到處奔波，[illegible]命。

武松[illegible]之後，[illegible]巡視了一番，柴房裡瞧見不少武林人士的屍骨…回到店裡，壽宴早已曲終人散，一樓客房前的只有楊志、林沖兩位教頭。聽說那一夥人似乎又回到了地窖裡，武松乃再次往地窖一探，不意卻遭到兩名打手由背後攻擊，以武松的本事，哪容易得手？走出地窖回到一樓客房前，卻不見二位教頭的行蹤，進入各房[illegible]已[illegible]！武松[illegible]。


▲擺了半天也沒見動手

跑出[illegible]上，林、楊兩位教頭早與清陽子和石寶對上了…林沖招呼武松快出援手，這老道點子硬，不好對付。武松告以上當了，他們不是用毒，而是用迷香，而生辰綱也被劫了。林沖聞知後，決定[illegible]再說。清陽子則囑咐石寶，先殺了武松等[illegible]生辰綱[illegible]這時，由碼頭的方向走來兩個人，[illegible]公孫勝和[illegible]清陽子見師兄公孫勝到來，自討無便宜可討，於是和石寶落荒而去。

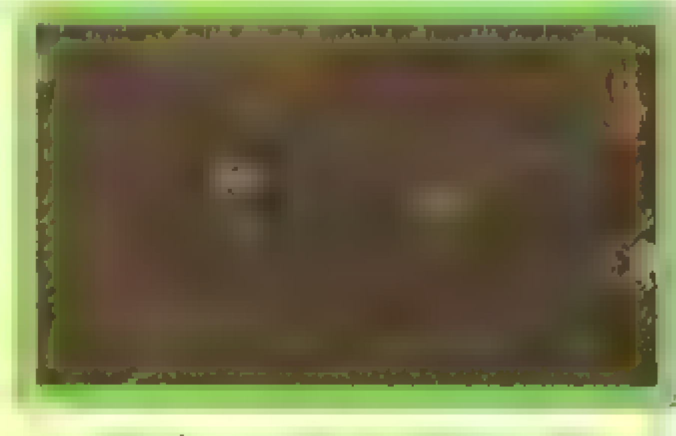
武松跟著公孫勝和[illegible]來到[illegible]，見他二人拿住了時遷，公孫勝表明從上清宮來此，是為了找回觀中丟失的寶物，若不抓住時遷，恐怕別人抓不住他了。時遷辯稱未曾拿過上清宮的東西，但公孫勝卻明白指出，他知道[illegible]道的機關…宋江則表示，是爲替父親找回上清宮失物而來，[illegible]店中人在裡面引住眾人的[illegible]，他在夜裡用迷香熏倒屋裡的軍士[illegible]只有他知道店中[illegible]道的開關，而『天師符』就在[illegible]道裡。時遷一聽『天師符』就在密道裡，神情極爲驚訝，自承找了十幾年都沒找到

公孫勝請武松先去追回生辰綱，他和這小賊還有帳要算[illegible]武松[illegible]開關何在？他可是吃衙門飯的，少說也知道一百多種刑逼供的方法[illegible]時遷[illegible]，態度[illegible]，任何方法對他都沒有用，開關就在洗屍池裡…

武松回到地窖裡，由洗屍池中找到開關打開密道，走到盡頭赫見晁蓋等人正在分贓。吳用待楊志、林沖出現後，下令動手，等收拾完了再對付那老妖道[illegible]公孫勝和宋江[illegible]人也於[illegible]並[illegible]生辰綱，而是來取走密道裡的[illegible]天師符[illegible]，因在見[illegible]場糾紛才前來勸解。宋江見雙方僵持不下，乃向武松勸道，那生辰綱是梁中書搜刮地方財物所得，要給蔡太師的祝壽禮物，這一點楊將軍最了解，難道這值得拼上一命嗎？

[illegible]武松、楊志和林沖三人，態度似乎都有了[illegible]向同夥提道，離此不遠有個水泊[illegible]，四面環水易守難攻，不如張青夫婦捨了這店，與[illegible]們一起上梁山落草罷了，待一夥人取得共識後，宋江轉首詢問武松意欲何往？武松表示，[illegible]公門的事早看透了，公門飯也已吃膩，陽谷縣哥哥的燒餅已好幾年沒吃過，不如捨棄官職回家吧。

武松謝過公孫[illegible]和宋公明哥哥的救命之恩後，獨自一人踏上歸鄉的路。


[illegible]

[illegible]

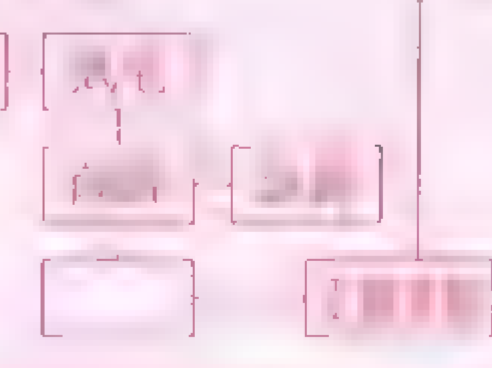
武松回到陽谷縣故里，迎接他的卻是哥哥武大病死的噩耗。

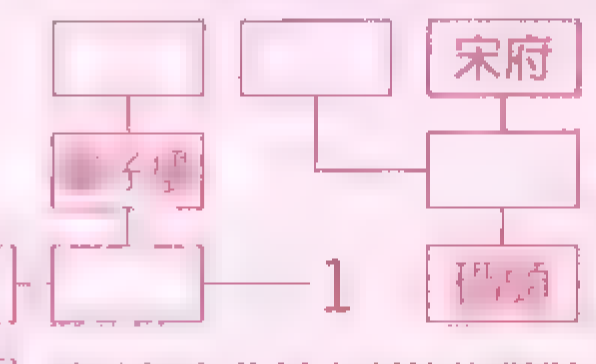
武松跨進宅內廳上，映入眼簾的竟是哥哥武大的靈堂…走入房內見嫂嫂潘金蓮正哭成個淚人兒，潘金蓮哭訴武大那短命的人君，撇下她一個婦道人家，往後可怎麼活呀？據說，武大死得好慘，[illegible]的時候得了心口痛，就這麼死了。潘金蓮自[illegible]

看她哭得跟什麼是的，沒法和叔叔武松打招呼了…

回到廳









▲這玩意兒擺在屋裡？

上仔細一瞧，靈堂旁邊有塊新製的墓碑，寫明是陽谷縣胡正卿老先生所贈。回頭在灶上發現武大所製的燒餅，看樣子還可食用，武大諒必過世不久。灶上另一頭尚有一串銅錢，用的是特別結實的絲線，武松乃將之揣入懷裡。出了前院聽狗兒狂吠不止，想是久未進食，武松乃將燒餅餵與狗兒。稍後，卻見狗兒突然暴斃而死！武松查看一下發現，這燒餅裡沒有毒呀，也許是地下有什麼東西吧？拾起旁邊的鐵鍬往地下一挖，竟然挖出一包裝有砒霜的布包…會是哥哥的死因另有別情？

武松趕著到胡府向胡正卿老先生叩謝贈碑之恩，巧遇宋江也在胡府作客，胡正卿表示，此碑乃是武大好友何九求他題的字，如果要謝應該去謝他。他並表示，武大死得慘，如果武二郎有什麼為難事盡可來找他。武松取出在家中尋獲的布包，內藏砒霜，又聞傳言佐証嫂嫂與本縣西門慶有染，疑家兄乃被害而死，但苦於自幼不通筆墨，望胡老先生賜一狀紙，為兄長申冤。胡正卿對此事也多有耳聞，為二郎寫狀未嘗不可，但僅有這布包，恐怕二郎告不下來，聽說何九家的樹下還有一樣跟武大有關係的東西呢。武松自認無妨，吃了這麼多年捕快飯，知道該如何做的。胡正卿當場寫就狀紙交予武松。



▲胡先生書法寫得不錯

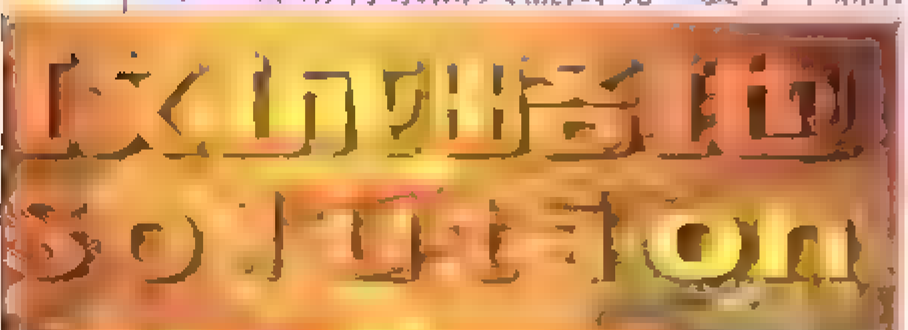
武松轉而問起宋江為何在此？宋江回答，胡正卿老先生任吏部尚書時，與他父親松陽子乃是好友，今日特來探望。宋江接著問起武松現在以何為業，得知武松賦閒時表示，近日陽谷縣內多不太平，經常有蒙面大盜出現，襲擊本縣富紳，縣令張大人求他多日，讓他代尋一位武功出眾者，彈壓地面，不知武松可願屈尊幫個小忙？武松自感家中積蓄無多，坐吃山空也不是辦法，想這小縣中盜賊無甚本領，武松願意一試。宋江立時交予張縣令所給的推薦信，讓武松拿此信去縣衙找張縣令，先在縣衙將就著，等過些日子，再給武老弟想個辦法。

武松接著來到縣衙見張縣令，自承因大哥生辰綱，已辭去總捕頭之職，並取出宋江給的推薦信，明言想到縣衙中謀個職位。張縣令稱許宋公明果真有信之人，過了這麼長時間，還想著這事。陽谷縣一直治安良好，不知為何，最近總有武功高強的蒙面人襲擊本縣富紳，衙役們連影兒都看不見，更別提交手了。因此他才想請武藝超群之人幫助緝拿，今天武松來此，就請他做三班督頭彈壓地面。武松領命，並感謝縣令的信任。為家鄉父老效力，哪談得上什麼委屈？

武松接著遞上狀紙給縣令，狀告嫂嫂潘金蓮和本縣富紳西門慶，勾搭成姦，謀害哥哥武大致死。張縣令見狀表明，苦於証據不足，他可沒法審啊。武松心下決定，這就自行展開蒐證工作吧。來至後堂，與于威、李泰和劉斌三位衙差打個照面，其中于威是武松師父何九的外甥，武松乃請他傳話給何九，說要拜見一下何九叔，另有要事相求。于威表示現在就可前去他家，他剛從那兒來，何九此刻一定在。

到了市集上，武松倒聽了不少流短蜚長…裁縫徐和林老闆交頭接耳，議論武大的弟弟武二回來了。裁縫徐聽說他以前是山東總捕頭，又是五台山老活佛的弟子，本事可大了。林老闆附和說，聽聞武松在景陽岡赤手空拳打過老虎，這回可有那姦夫淫婦的好看了。林老闆繼而表示，那西門大官人也不是好惹的，他父親早年曾經是江湖上『降魔五使』中的辣手書生西門禁，父親死後，西門慶把家業調理得日益發達，與官府衙門又都有交情，恐怕武二想狀告他也告不下來。一瞧見武松走近時，兩人乃閉口不談。

武松還至何九府中拜見師父，謝師父贈碑之恩，但何九似乎對於前事無法釋懷，他指責武松從師父手裡奪走了山東總捕頭的招牌，如今還有臉來見他，不是想氣死他吧？武松委婉解釋說，總捕頭的頭銜乃是府台大人所贈，他自己也不知情，還望師父明查。何九瞧他態度懇切，道是這點道理他還是明白的，只是想看看武松還記不記得他這個師父。何九也聽說了武松栽到十字坡孫二娘的手裡，那孫二娘的父親早年就是個著名的江洋大盜，孫家祖傳的毒藥、蒙汗藥和迷香三大絕技，其毒性雖不及四川唐門，但其無色無味、隱於無形的狠辣，又





遠非其門所能比擬，人稱「鬼難防」。又加那孫二娘自小就得異人傳授武功，能活著回來已是僥倖。


▲聽說得先拜上一拜？

武松告以是人稱及時雨的宋江所救，何九也大小常聽人說起宋江，只是對其不顧一切救人於水火的行為感到不解。如果他不是大家所想的大仁大義之士，就恐怕是另有陰謀。若果真如此，那他就實在是個極其可怕的人了。何九繼而表示，武大的死因顯而易見，只是那仇人身懷絕技，家大勢大，實在不好對付，他叫武松可別輕舉妄動。武松謝過師父指教後，在前院的一棵樹底下，用鐵鍬挖出武大的屍骨。

武松向賣風箏的林老闆自介是賣燒餅的武大兄弟，林老闆道，與武大是好朋友，他還經常來買風箏。武松取出銅錢，問林老闆是否買燒餅時給武大的，既是他賣的風箏，他當然記得，風箏線。武松大哥死得蹊蹺，林老闆能透露點什麼嗎？林老闆推說什麼都不知道，鄆哥和武大最要好，該去問鄆哥才是。他只知道武大死的那天買了個風箏，要和鄆哥一起去放，還是去找賣水梨的鄆哥吧。

武松接著來到獅子樓前巧遇鄆哥，縣衙裡的幾個班頭他都認識，聽說武大哥的弟弟當了一班捕頭，所以就知道是武二哥了。鄆哥道武大是被潘金蓮所害死，是他親眼所見。武大死的那一天曾找過他，約好雨停後到縣外去放風箏，平日裡武大哥捨不得花錢，那天怕風箏濕了，還買了一把傘。鄆哥交給武松一個風箏，正是當日武松所買。武松問到傘在那裡，鄆哥表示在王婆的茶館裡。那天武大衝進茶館捉姦，被抬了出來，武大還高喊「兄弟給我報仇」，那傘就留在王婆的茶館裡了。鄆哥說道，當天夜裡武大就死了。武松問鄆哥可願意給他大哥作証，鄆哥一口應允，什麼時候上大堂，叫他一聲就是。

來到風箏舖前，武松取出鄆哥所給的風箏問林老闆，可就是這個風箏嗎？林老闆記得那天只有武大買了個小風箏，之後就一整天再沒賣過，他記得很清楚。武松請他在公堂上，還勞給寫個字據。林老闆表示，本也願意幫武松的忙，只是…武松怕他臨事變故，於是要求他在狀紙上簽了字，待上公堂時再取出作證。


▲這人家賣的藥能吃嗎？

武松轉問賣傘的劉老闆可知哥哥武大的事，他臨死那天不是買了一把傘嗎？武松問他是否還能認出那把傘，劉老闆很肯定表示，自己做的傘當然能認得出。如此甚好，武松回家途中經過西門家的藥舖，聽賣藥人說日西門家不但武功在江湖中赫赫有名，學問和醫道也是非常出眾的。西門老爺子死後，公子只繼承了老爺一半的功夫和學問，就早已經在江湖中小有名氣了，不但武功學問俱佳，相貌也十分出眾。武松越聽心頭火氣越大…

路經王婆茶館時，武松表明是武大的弟弟，多謝她老對哥哥的關照…這王婆手上的傘是誰的？武松取過一瞧，這上面怎麼有武大的名字？王婆可真沉得住氣，誑稱可能是武大借給她的，要用就拿去吧。武松打定主意，不想打草驚蛇，拿了傘就往家裡走去。（註一）

武松回到家中向潘金蓮追問，哥哥武大到底是怎麼死的？潘金蓮哭喪著臉說，武大是半夜得心病塞死的，至於為何要將屍體燒化，那是武大死前吩咐的，他怕自己的屍體污染了土地公公…武松再問是誰將哥哥的屍骨燒殮的？潘金蓮說是武松的恩師何九。一會兒是正午發病，一會兒又是半夜猝斃，武松嚷出哥哥死得蹊蹺，表示要查一查原委，潘金蓮聞言開始要潑，她要武二儘管去查，她老娘腳正不怕鞋歪…

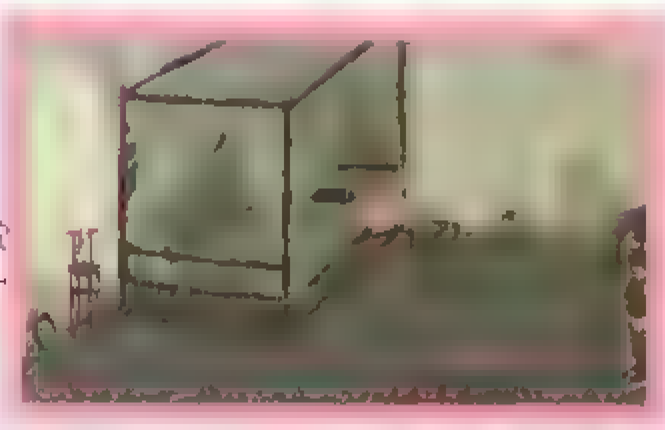
縣衙內堂中的劉斌是本縣仵作，武松將哥哥的屍骨帶往詢問他，試試看能瞧出什麼端倪。劉斌指出，這是剛死之人的腿骨，死者比一般人要矮了許多，黑中發綠、有斑光，是中砒霜之毒而死。武松言是哥哥的遺骨，問劉斌可願意把剛才的話告訴張縣令？劉斌初時面有難色，但禁不住武松的懇求，遂提議將遺骨先放在縣衙，他願意給武二哥作個証。


▲可別拿去敦湯了…

回頭將雨傘亮給劉老闆，武松問這可是武大買的傘嗎？劉老闆記得武大怕弄丟了，還讓他給在傘把上刻了個名字。武松要求他寫一個字據，張縣令問案時就照實說了。如果不寫，武松就告他個知情不報，劉老闆生性最怕打官司，豈有不寫之理？劉老闆趕鴨子上架，只好表白，什麼時候上大堂，請說一聲。

如今人證物證俱在，武松乃再往縣衙狀告一夥同謀，張縣令見狀不得不升堂，傳令帶西門慶、潘

金蓮、王婆與詩人都帶到堂上。不幾，衙役回報王婆不見了，其餘人等則均已帶到。張縣令細數各項物證、人證，謂武松狀告西門慶與其嫂潘金蓮通姦謀害武大，二人可認罪？潘金蓮當堂阻止西門慶招供，如果他也被關了起來，可沒有人替他喊冤…縣令見她好個大膽刁婦，竟敢咆哮公堂，當即大刑伺候。豈料潘金蓮禁不起重刑，招認武大是她所殺，與西門慶並無關連。張縣令於是當庭宣判，潘金蓮謀害親夫，秋後問斬，暫且押入死牢；西門慶謀殺武大罪證不足則予飭回，當下就退了堂。張縣令此舉是何用意，武松可有點不明白了。


▲偷吃也不懂得抹嘴

回到家中，武松在武大房裡的床頭上發現一條手絹，上頭繡有『西門』字，好個姦夫淫婦，這回看你們還怎麼說…趕回縣衙時，忽見蒙面人正在追殺西門慶，武松為了不讓西門慶死於他人之手，於是出手替退了蒙面人。武松對西門慶言明此意，今天之所以救他，是為了要親手殺他。西門慶則言能抗衡、誰有機會見識一下武都頭的功夫，也是幸事，他日靜候都頭。

再入縣衙向張縣令呈上手絹，道是在家中嫂子的房裡所發現，上面有『西門的』字樣，這總可以當證據告西門慶了吧？不料，張縣令冷冷的說道，西門慶串通風箏舖的林老闆、藥店的劉老闆、仵作劉斌和他的恩師何九叔，推翻了供詞。徐記繡房的裁縫也反告武松私自逼供，潘金蓮也被西門慶保了出去，他一個縣令已經無能為力了。事已至此，武松終於明白，從今天起不能再當三班督頭，即請張縣令恩准。臨走前，張縣令提醒武松務須小心，那西門慶也不是個善與之輩。武松領了縣令的情走出縣衙，但不知縣令與那西門慶有否勾結徇私？如今，是他親自出馬為哥哥武大報仇了。

武松信步來到獅子樓，店老板瞧見武督頭，態度自也十分親切。一個小縣能有這麼大的酒樓很是不容易，店老闆很是得意的說，到獅子樓來的人，不只是本鄉本土的，還有大老遠跑來的鄉紳富賈呢。老輩人說十幾年前，九天玄女與龍虎山上高名的一代大師松陽子曾在此比武，後因不打不相識，九天玄女教給了松陽子本門絕技，才使松陽子一舉成名的。聽說現在，松陽子也經常來這裡喝酒，回想過去的事情，所以有好多江湖人士到此，有的想一睹松陽子的尊容，有的想拜他為師，也有的想與他比武，揚自己的威名。

酒樓生意確是不錯，酒客三教九流、各色人等皆有，上了二樓與西門慶打個照面，武松揮手殺了擋路的西門家打手，逐步逼近正在飲酒的西門慶…西門慶不敵由窗口掉下酒樓，武松一躍而下緊緊追殺而來，另一頭，潘金蓮像瘋了一樣跑了過來。武松觸景，面上佈滿了殺機，連連揮刀，一舉殺了西門慶、潘金蓮，與走避不及的王婆…武松自承殺人罪狀，乃獨自往縣衙而去…

這一切看在路過的宋江看了個仔細，宋江也不由心驚，武二哥可算下得了手，連殺三命…咦？潘金蓮手上握的不是「天師令」嗎？拾起後，心裡盤算著，可得給武二哥謀個脫身之法才是。

宋江先來至何九府中，謂武松殺了西門慶到縣衙自首了，請何九到縣太老爺那裡說情，給武二條開脫。何九一口應允，讓宋江先行，他隨後就到。接著再到胡正卿府中請託，胡正卿也感嘆武二真人過人膽色，言事他不會坐視的。

隨後再入縣衙時，一干人均已集聚，經眾人數方請求縣令大外開恩後，張縣令當即裁示，武松雖屬故意殺人，但其情可憫，更兼有本縣士紳聯保，死罪可免，活罪則不可饒，是以改判刺配滄州。武松感念眾人盛情，謝過縣令之後，立即還押啟行。

宋江大事已畢，往獅子樓前欲由水路離開時，前方出現雲陽子的身影，他要宋江交出身上的『天師令』，宋江尚未回過神來，卻有一蒙面人將雲陽子殺死了。宋江經水路搭船回到了鄆城縣故里，在碼頭上遇到龐俊義也要強取『天師令』，那位神秘的蒙面人又現身，出手搶走宋江身上的『天師令』，與龐俊義殺進了樹林…

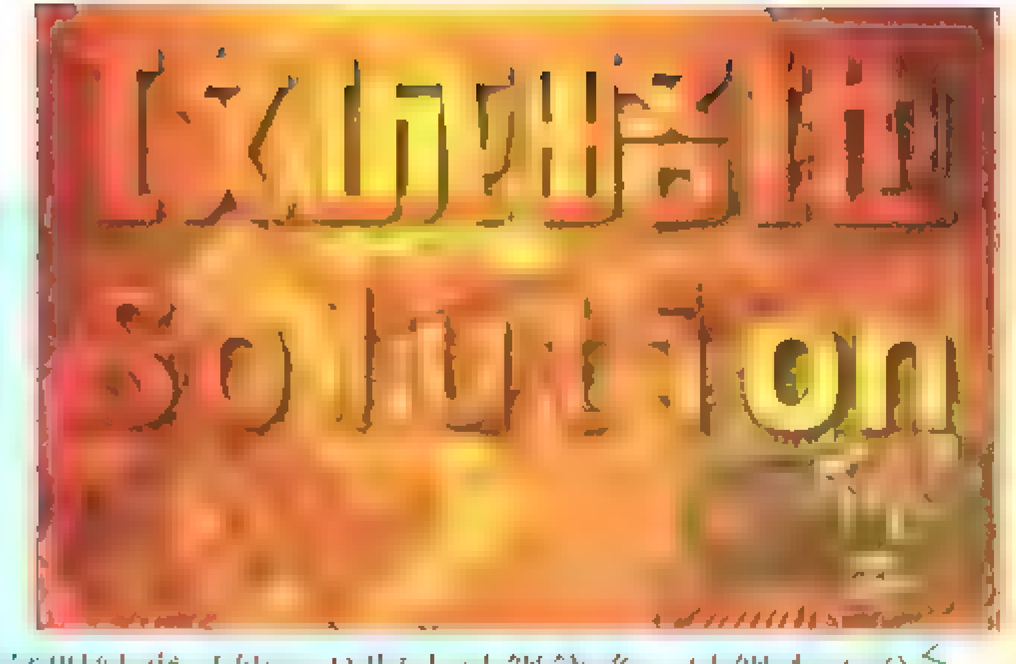

▲蒙面人是正是邪？

宋江一路回到家中，父親松陽子臥病不起，見兒子公明終於回來，一陣悲喜交集，竟然就此辭世了。宋江收拾起滿腹傷痛，來至西廂卻見著妻子閻婆惜與一男子行苟且之事，一時怒上心頭，好個蕩婦，他常年不在家，也不知照顧之親，如今父親死了，她卻在這裡…宋江撿起地上的『天師劍』，沒開刃的『天師劍』隨之開鋒威力大增，直刺閻婆惜的咽喉，閻婆惜傷重之際，強撐一口氣反問宋江，難道就這麼看不起她？一點也不念夫妻之情？

滿懷無奈的閻婆惜，返身投入了江中，而她身邊的男子張大，嘆了口氣也一躍而下…罷了！罷了…心灰意冷的宋公明，拋下了這裡的一切，走上碼頭就此離開了故里。

（註2：另有一個方法是，到西門家藥舖前，從賣藥人身旁也可拿到一把傘。）


▲西門大官人真的栽了



宋江一路來到了江州城，碼頭上見到人們正忙著裝貨上船，船東李由官人表示，在北方，江南最普遍的紹興花雕、女兒紅什麼的被文人當作上品；在南方，北方最常見的老白乾、二鍋頭則被當作稀貨，他靠著把南方的酒運到北方賣掉，再買回北方的酒來銷售，這一趟裡外賺錢，的是好買賣。李由見宋江老在這裡看著，問道是否想讓他給捎東西到北方？他要價一次五百兩…宋江笑而不答，轉身離開了碼頭。



棧埠上聽一賣藥翁說道，近幾天江州城裡漸漸地不太安定，來買金創藥的人越來越多，他賣的藥雖不比上清宮的靈丹妙藥，卻也算是貨真價實。怪的是，連賣藥翁也聽說過上清宮裡的「扁鵲遺篇」，據說常人讀過後能成為神醫，他當然也想看看囉。據說江州城裡聚集了一個專門打家劫舍的強盜，他的生意想必會越來越好。這世道呀！

經過府衙時跟衙役小哥聊上幾句，據說府台老爺閒來無事去龍虎山觀景了，想打官司的話得去總兵衙門，現在是兩位總兵大人說了才算，江州的兩位總兵才是真正的實權人物。如今人們有事都去求總兵大人，府台大人說話已經不太管用了。

宋江來到家門口見大門深鎖，門口有位砂鍋李向宋江大力推銷他賣的砂鍋，據說不但結實耐用，價格也便宜，買個砂鍋回去，燉什麼都香呀…宋江開口問這戶宅第有無叫宋義的老人家？砂鍋李被宋江的大嗓門嚇得摔破了砂鍋，並嚷著讓他賠來…一天到晚賣不出幾個，一家老小都等著吃飯呢，還被他弄壞了一個…宋江無奈問起砂鍋價錢，不禁懷疑這就叫結實又便宜？賠上砂鍋錢後，砂鍋李才說道，宋家的老僕人宋義是個大俠客，他每天都會到小竹林裡去練功，仔細找找就是了。

在竹林深處找到宋義，他見到小東家可高興得很，瞧宋江長相沒怎麼變，他一眼就認出來了。確定宋江還認得路，他嚷著要去買點好吃的，主僕倆好好喝上幾杯，叫宋江一人先回去。宋江心裡想著，幾年不見了，這老人家還是這個脾氣。轉身走出竹林，瞧見竹枝上掛有奇怪之物，正待伸手取下時，竹林中忽竄出黑影，宋江登時眼前一黑，耳邊只隱約聽到有人說話…來者正是老憨，他發現有人受傷不輕，與身邊小童議定，回上清宮是來不及了，就先給他找個人看看…宋江醒來後，發現自己處在一個陌生的地方，四周充滿了芳香，好像是閨閣房…



▲不賠他就玩不下去啦！

宋江醒轉後，越過院中天井，來到廳堂上見著一名女子，她向宋江說明，因他遭人偷襲，差點致死，是上清宮的老憨送他來此。這裡是九天玄女府，她是九天玄女的大弟子，人稱顧大嫂。宋江問起究竟何人要置他於死，顧大嫂轉述，老憨說是個黑衣小伙子，出手非常怪，老憨也禁不起那一擊，不想這個書生打扮的宋江居然能活下來，這事可真怪。聽老憨說，想殺宋江的人不止一個，顧大嫂要他先在這裡養傷，最好不要出府門。閒來無事，宋江在九天玄女府中走將起來，來到一處門檻時，遠遠的望見孫二娘與張大人朝府裡走來…張大人瞧見宋江狀極驚訝，孫二娘則朝著府內喊人姐，又聽得顧大嫂在裡頭大聲的回應…這究竟是怎麼回事？

▲這可有點意思了…

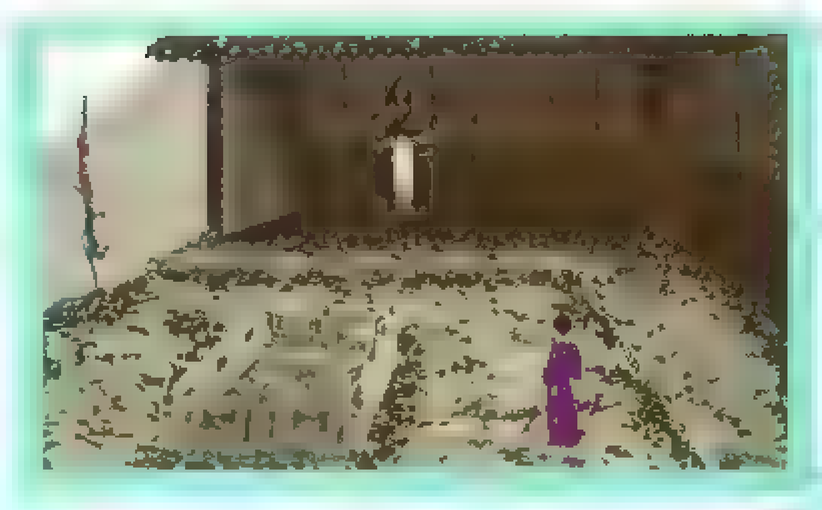
宋江急著回進廳中詢問顧大嫂，孫、張二人怎麼會在這裡？孫二娘叫嚷別理這個忘恩負義的東西，張天則表示不能完全怪他，當時誰都沒有想到，那把沒開刃的天師劍一突然就威力無比了。顧大嫂觀此情境，商請孫二娘告訴宋江，他什麼都不知道的。孫二娘大罵宋江是個白眼狼，閻婆惜爲了他拼命，他卻要殺了她…孫二娘說道，顧大嫂是大姐、她是老二、還有個扈三娘是老三、閻婆惜是四妹，她們都是九天玄女的弟子，張天則是九天玄女的外甥。

孫二娘表示，閻婆惜不喜歡打打殺殺的，她也不想再涉足江湖，只想過個平常的日子，可宋江卻又偏偏一個讀書人去過問江湖上的事…宋江反駁，可是當天明明看見他們兩個人…張天這時開口了，那是閻婆惜爲了救宋江想引開盧俊義，於是搶走了他的『天師令』，那天閻婆惜被盧俊義打傷，張天正在爲她運功療傷，結果宋江一來，不問青紅皂白就…盧俊義是何等樣人，他的掌力誰受得了？宋江這時有點講了，當天由於父親剛亡，所以…不但誤會了她，還親手殺了她…

回到房間後，發現茶几上擺著一本『無字天書』，宋江端起細看，不由霎時淚流滿面，心口一堵，一灘鮮血噴在書上…九天於這時出現了，這也算是有緣吧，這本『無字天書』又叫『血淚籍』，原來是這個意思呀！九天囑咐莫忘了父親交付的事，忘了武林浩劫還需要他去平息。宋江詢以父親爲何讓他幫助那些人？父親的一生好像過得極度的不安，究竟爲何？九天提起當年讃峪的那場大火，之後上清宮丟失了幾件武林至寶。大火當天就是宋江的父親阻止洪太尉放人的，作爲上清宮的總護法，又丟了天師寶物，他父親乃因此背了一生的債，生不如死！

九天繼而表示，那場大火是『降魔五使』所爲，他們怕讃峪中人的勢力太大，放出後唯恐會反噬他們五人，情急之下就放火燒山，接著合夥偷走了天師寶物，想習練寶物中的武功護身，不想反而招致了滅門的大禍。屠戶、書生和假漁翁金三都死了，家裡也無生者。只有老大史文恭和老二樂廷玉因爲投靠官府，還苟且偷生。總有一天，宋江會遇到他們的。那雖是過去的事了，可是天師寶物還在，那幾樣東西實則是武林的禍根，無能力之人碰到它們必會遭到殺身之禍，重則殃及全家。宋江這時方才明白，何以父親要千方百計找到它們，送還上清宮。

九天言道，從現在開始，宋江要盡快恢復身體，早一日替父親完成心願。於是在九天玄女的指點之下，練起了『無字天書』中的蓋世神功…顧大嫂很驚訝宋江何以進步如此神速，九天表示，他本身就有父親從小教授的純正內力，他還以爲是修身養性的打坐功夫，正因如此，所以當天才未遭擊斃。


▲好厲害的哪一路功夫？

時間飛逝，轉眼間已过兩年了，這日，顧大嫂看宋江的功夫已臻出神入化之境，也應到外面走走了。適逢中秋，她讓宋江幫忙去給婆婆買點粽子。自從來到九天玄女府，宋江尚未跨出府門一步，這就出去瞧瞧光景吧。

宋江由庭園一路來至市集，望江樓上的和尚對潯陽江的水色天光，怡然忘我，委實令人心曠神怡。和尚感嘆，這上清宮的道人實在享受，背靠龍虎山，面向潯陽江，把天底下的美景都全佔了。人說出家人應當六根清淨，何以他如此一山望似一山高？還道是，若能天天看到這麼的美景，他寧可還俗?!


▲望江樓前搗衣樂

市集上可是熱鬧非凡，各式應景花燈教人目不暇給，各色人等也顯出盎然生氣。逛至粽子舖前，粽子王熱情招呼，平時不買粽子，現在也得買呀！端午、重陽、中秋，不管什麼節，南方人哪有不吃粽子的？江米粽子、小棗粽子、肉餡粽子、和豆沙粽子，她可是俱有供應，米是江南上好的江米，粽葉是精選的江南竹葉和潯陽江蘆葦葉，味道好不好，嚐嚐就知道…宋江掏錢買了幾個小棗粽子，市集另一頭出現一名婦人和一個叫小虎的孩童，婦人名喚閻婆『錫』…

禁不住滿腹疑團驅使，宋江跟隨那婦人到了一間花舖，鋪子前擺滿了各式菊花，院中只有一名小僮在整理著，他只詢問來人是否買花，餘則一概不多言語。宋江不得其法，只好悻悻然離開。他心裡總覺得，這名婦人看來很有親切感。


▲[illegible]

回到九天玄女府中，連同婆婆和顧大嫂在內，府中上下人等俱皆齊聚廳堂同歡，宋江將粽子遞給顧大嫂，顧大嫂看他臉色不佳，要宋江回房休息，一會兒和她們一起到酒樓賞月。宋江喃喃說道，今日在街上看見一個人…也許是看錯了…





▲卡拉OK大同歡！

進入房間正想休息時，後頭跟上一位叫老張的人，他是定期送花到府裡的花舖主人，說道花已擺在外面，都是老關係了，帳到年關再結清。老張見宋江面生，知是府中客人，乃聊上幾句。他是這裡的熟人，府裡由他定期送花來，從來就不須前往他舖中採買。據說他的妻子也是九天玄女的徒弟，宋江心想，該不會是市集上看到的婦人吧？

潯陽樓前的小酒館裡，一名捕快注視著酒樓邊喝著茶，等酒樓裡的幾個混混出來，再跟著他們去，看看賊窩藏在那裡。捕快心裡極不痛快，他在這裡喝涼水，那幾個小子卻在裡面大吃大喝，心下恨恨的算計，等拿住了非打斷狗腿不可。另一名窮書生則喝著悶酒，清高清高，肚子難飽，想來想去不如不清高的好。這位老兄心裡諒必不太好受，朱門酒肉臭，路有凍死骨…一杯清茶，幾首古詞，教書生怎生清雅淡薄、恬然自在…

潯陽樓前廳小二說道，一樓都是普通散客，有女唱曲，不用給錢；二樓是雅座，有富商巨賈在這裡談生意；三樓可了不得，許多文人雅士在此題下不少詩詞，如果文筆一般可別往上走，免得丟醜。潯陽樓之所以能得享盛名，就是因為景緻好，在樓上能俯瞰潯陽江。天氣好時，還能眺望道家勝地龍虎山，詩興大發的時候也能臨場發揮，題下幾句詩詞，是以近悅遠來。



▲先打好酒才能上樓

宋江進入潯陽樓，以身上銅錢向掌櫃打了一壺酒，循著樓梯踏上遠近馳名的潯陽樓。果真如小二所說，各色人等俱都盤踞一方，互不干擾，倒也相安無事，各得其樂。登上三樓時，望景生情，心有所感，遂於牆上題下如此詩句：

心在山東身在吳
飄蓬江海漫嗟吁
他時若遂凌雲志
敢笑黃巢不丈夫

抒發胸中塊壘之後，宋江反身步下階梯，樓中此刻已佈下重兵，宋江明知他們會來，也知道他們是誰，正是當年龍虎山上『降魔五使』中的樂廷玉和史文恭，這番大舉人馬慎重其事，無非是為了來搶天師寶物，那就動手吧！老劍客聞宋江口氣甚感不悅，即使是他父親松陽子，對他二人聯手也多所顧忌，何以小子反而命中其言。他二人哪裡曉得，宋江由『無字天書』學得的武功，足可教他二人身敗名裂、一敗塗地…老樵人和老劍客果然敗得狼狽，宋江念在他們與父親是故交的份上，姑且饒了他們。還是會有人來找他們算帳的，『天師印』則由宋江取回了。



▲公明哥哥振臂一揮…

回到家中時，宋義交給宋江一片刻著太極圖的石片，說是剛才有個帶著小孩的女人給他送來的。得知他不在就走了，臨走時說龍虎山上清宮將有一場武林人物的盛會，如果想知道詳情，最好帶著上清宮的寶物去看看。那婦人還說，顧大嫂她們聽到消息後已經去了。宋江問道，可還說了別的？宋義表示，她還提到，請宋江不要再找她去了…

宋義問起宋江，是否要去上清宮？得知宋江非去不可的決定，宋義表示，他也會去。中秋節在上清宮的武林大會上過了，雖然明知宋江已經用不著別人保護，以他現今的武功，顯然很少有人能與之匹敵。好久沒看見老戀兒弟了，宋義要先去和他聊聊天，宋江則讓他先行收拾一番，待會兒到碼頭等候。



▲先翻一下黃曆才好…

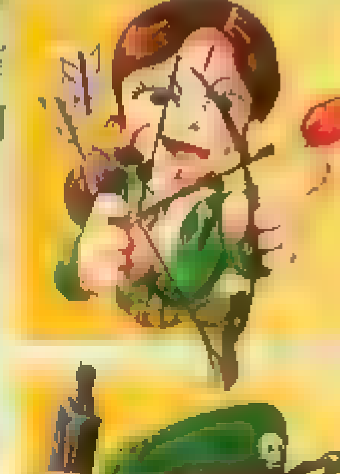
宋江掀起牆上懸掛的一幅道家仙長畫像，露出一塊八卦圖像，將太極圖石片崁入其中之後，前院地板上浮出一個發光的石球，宋江驅前從中取出一干天師寶物，如『天師劍』、『天師符』、『天師令』和『天師印』。之後，出門緩緩向碼頭走去，他決定要代父將之送回到龍虎山上清宮…

全劇終

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊祕技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過祕技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用祕技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 祕技啓動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

經本營審查，無觸犯營規，獲准錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



軍 餉 900 元
另贈雜誌一期



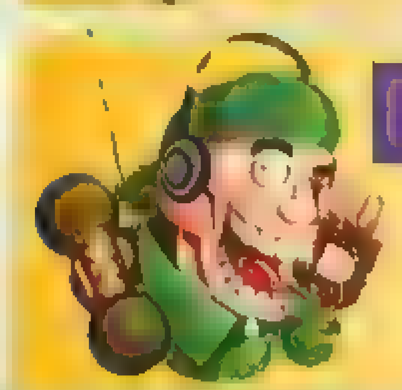
軍 餉 700 元
另贈雜誌一期



魔鬼班長
軍 餉 500 元
另贈雜誌一期



超級上將
軍 餉1200元
另贈雜誌一期

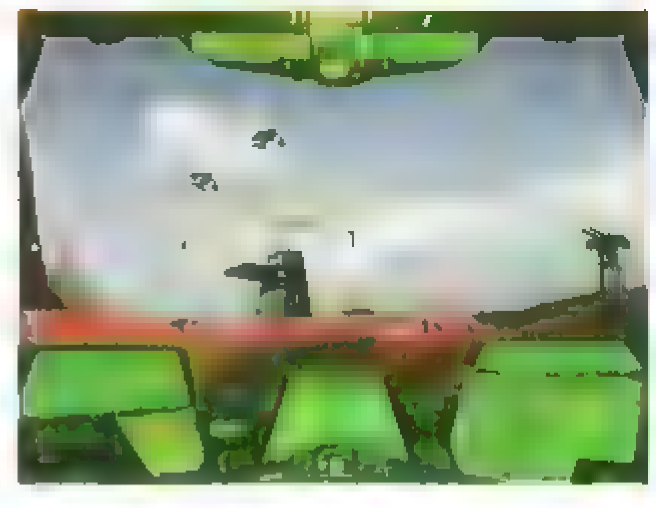


菜鳥天兵
軍 餉 350 元
另贈雜誌一期





旭日東昇



按M鍵叫出欄位，輸入密技後按enter鍵

CHUMP＝無敵

DANGEROUS＝武器無限

TUFF ASS＝超級武器

在無敵狀態下再輸入一次CHUMP＝無敵＋高速狀態

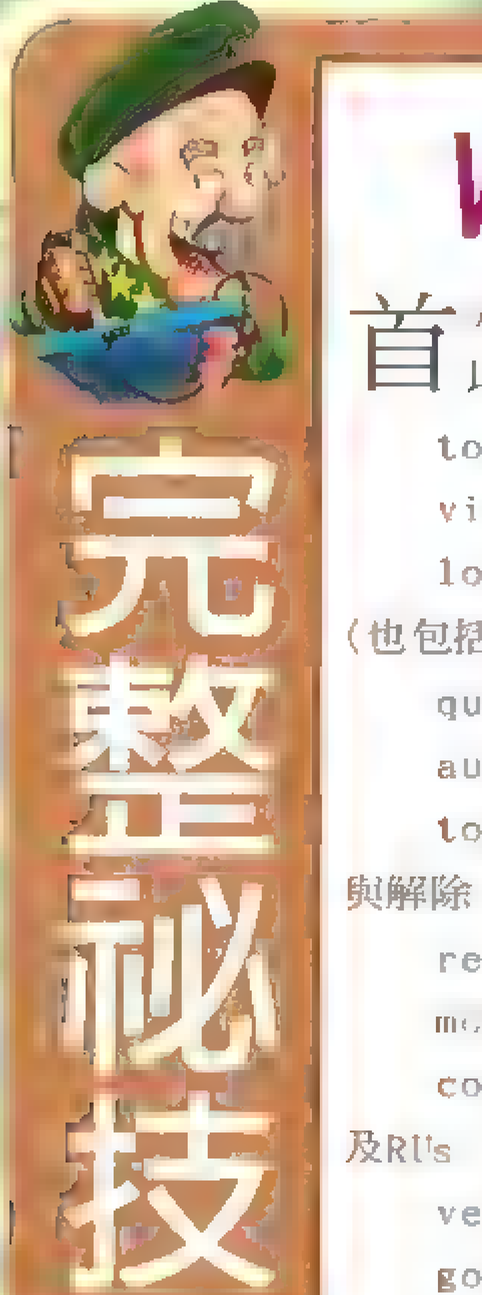
在無敵狀態下再輸入一次DANGEROUS＝無敵＋武器無限

在無敵狀態下再輸入一次TUFF ASS＝無敵＋超級武器

在無敵＋高速狀態下再輸入一次DANGEROUS＝無敵＋高速狀態＋武器無限

在無敵＋高速狀態＋武器無限狀態下再輸入一次TUFF ASS＝無敵＋高速狀態＋武器無限＋超級武器

●黃興郎



WAR INC之最後武力

首先按住ALT鍵，然後鍵入WAR，之後放開ALT鍵並緊接著鍵入下列密碼以啓動密技：



togglefog　解除戰爭中之煙霧

viewmap　觀看全地圖

lockandload　重新武裝所有的單位（也包括敵方單位）

quickbuild　快速建設

autowin　殺死所有敵軍（自動勝利）

toggleai　切換AI（人工智慧）啓動與解除

rearm　重新武裝可行動單位

moremoney　獲得一百萬及1,000 RUs

combo　解除戰爭中之煙霧、觀看全地圖、快速建設、並獲取大量金錢及RUs

veteran　升級可行動單位

godmode　無敵模式

killactiveunit　殺死行動中單位

forceresync　Force network resync

enemypowerup　給敵方一個Command HQ

showdanger　顯示危險

loadunits　可建造及生產所有單位及建築物

dolemite　Max out active unit

dogeatdog　加倍力量輸出

paulhaney　未知效果

wincampaign　贏取戰役

●楊淑娟



致命快艇

遊戲中鍵入下列密技：

FPS＝巡迴賽模式

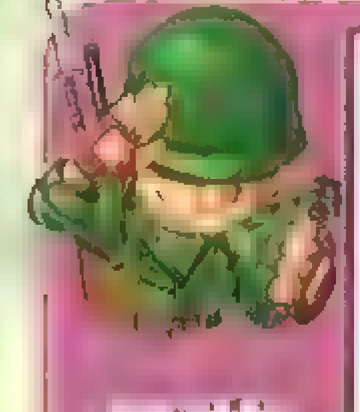
PBR＝障礙賽模式

FDL＝秘密關卡：礦坑

URN＝地下墓穴

●黃興郎





體力滿檔

青少棒揚威記

ALT＋200 →球場上空出現飛機或飛船



ALT＋201 →本局的出局人數+1

ALT＋202 →進攻方隊伍分數+1

ALT＋203 →球賽局數+1

補滿體力：進入遊戲後，在養成介面，用滑鼠連續點畫面的左上角、左下角、左上角、左下角，則所有球員體力都可以恢復全滿。只要仍在遊戲中，此後只要用滑鼠點左下角，體力都可以補滿

另外公佈幾個手冊未提到的功能：

CTRL＋F1抓取比賽模式中的畫面

CTRL＋F6線框模式

CTRL＋F7平面繪圖模式

CTRL＋F8平滑繪圖模式

●JACK



歡樂大航海

按住 'G' 不放，再按滑鼠左鍵可增加金錢

按住 'T' 不放，再按滑鼠左鍵可增加謀略



●立體派影像科技



星海爭霸

在單人玩者模式按ENTER鍵後輸入：

power overwhelming＝無敵

operation CWAL（注意大寫）＝快速建築生產

show me the money＝10,000 單位的礦物和高能瓦斯

the gathering＝psionic stuff 法力能量無限



●ALAN

超強完整秘技

game over man=立即遊戲失敗
noglues=敵人無法施行魔法
staying alive=任務無法完成
there is no cow level=完成目前所執行的任務
whats mine is mine=礦產無限
breathe deep=瓦斯無限
something for nothing=開啓所有可生產的選項
black sheep wall=地圖全開
medieval man=單位無限生產
modify the phase variance=擁有生產所有建築物的能力
war aint what it used to be=關閉戰爭迷霧
food for thought=擁有在補給限制下無限製造單位的能力
跳關：輸入ophelia然後按下enter再打入你想選擇的關卡名稱

★ 特 技 ★

人類（Terran）：

Stim Packs=損10 Damage的興奮劑（可以增加攻擊力和機動力）
LockDown=鎖定機械系敵人
ShockWave=震動波（損敵我的energy，和神族的電漿護盾）
Spider Mines=蜘蛛詭雷
Scanner Sweep=範圍掃瞄器（暴露隱形單位）
Def. Matrix=防禦護盾
Irradiate=放射線（對虫族的所有部隊及神族的地面部隊有效，固定目標範圍
YaMaTo Gun=大和巨砲
Cloaking field=隱形（Air）
P.Cloaking=隱形（Earth）

神族（Protoss）：

Psionic Storm=迷幻風暴
Hallucination=幻象0002（產生與指定目標相同的兩個幻象）
Recall=回喚部隊
Stasis Field=凝滯場（凍結戰場～）忽略有效兵力

異形（Zerg）：

Infestation=群襲
SpawnBroodling=體外伏寄（專對地面部隊的必殺寄生虫）還會殘留兩雙小虫
Dark Swarm=黯の群集（掩護）
Plague=疫病（嚴重損傷）但不會死
Consume=把自軍部隊吸引 energy+50
Ensnare=陷誘（異光黏液）暴露隱形單位
Parasite=寄生偵察虫

上秘技只能在單人模式中有



紅樓夢
恣意追逐風月情愛的冒險
天生情種賈寶玉
邀大家一起走進大觀園，
體驗他的愛情之路及未來
軟體世界 智冠科技股份有限公司


軟體世界
智冠科技股份有限公司
段譽啊！段譽！
真性情如你，
為愛痴狂為愛顛，
習武是沉重的負擔，
逃家江湖逍遙多逍遙。
巧遇，靈動如貂的鍾靈，
忍受七日斷腸散之毒。
傾心，玉像神仙姐姐，
甘受磕首千遍之苦。
碰上，冷若冰霜的木婉清，
遭受苦茶也甘之如飴。
大理國的王子啊！
智冠科技將讓你再度現身，
光明磊落江湖行！
天龍八部
之六脈神劍
金庸大師原著全力精彩改編，
段譽邀您一同快樂瀟灑江湖遊！



兩國爭雄動戰爭，不
勞金鼓便興兵，馬行二步鴻溝
兩國爭雄動戰爭，不勞金鼓便興兵，馬
行二步鴻溝渡，將守三宮細
柳營，擺陣出車當要路，隔
河飛炮破重城，帷幄士相多
決戰中國象棋
貳
將軍！
這次嘿嘿。
【遊戲特色】
支援網路IPX, Modem, Direct Link等連線功能。
支援網路對話功能。
設有語庫功能，可自由建立對話語庫。
遊戲畫面共有五組靜態和六組動態模式。
在動態模式下移動、吃子都有3D動畫。
遊戲中提供多位不同棋力與個性的對手。
遊戲分成網路模式、自由對戰模式、象棋大賽模式、教學模式等。
附有開局招式介紹與分析、知名殘局棋譜分析介紹和名家對局資料庫。
附有Win95象棋桌布。



將守三宮細柳營，擺陣出車當要路，隔河飛炮破重城，幄帷士相多機變，一卒功成見太平。
軟體世界
智冠科技股份有限公司
且看我的火輪天降！
殺得你屁滾尿流！
插翅也難飛了吧！
完了，這次連天皇老子也救不了！
一卒功成見太平。兩國爭雄動戰爭，不勞金鼓便興兵，馬行二步鴻渡將，



模擬
你認為自己的能力比阿扁強嗎？
當天災人禍發生時，
你會當機立斷，還是拖拖拉拉？
★用活潑方式表現不可測的意外事件，除火災、淹水等可見的天災外，還以視窗動畫上演各式各樣的人禍，讓玩者本人感同身受。
除發電廠、自來水廠、瓦斯處理廠、電信局外，還提供縱橫的管線建設，除了地下電纜與水管，還有瓦斯管線與電信管線，如何連接及維修，將是一大考驗。
史無前例提供了地上及地下公路、地上及地下鐵路、高架與地下捷運等6種不同的建設，玩者可以自行決定路線，讓整個城市通行無阻。
想想看，
當建設、警政、財政、教育、
環保、交通等市政難題，
交到你手上時，你會如何處理呢？
功能性建築有消防隊、警察局、醫院、學校等，還可以直接控制同類建設中不同單位的各項預算！
★除了可以遍植林木，還可以修築河堤、水道，地表高低起伏可由玩者決定。
★面面俱到的城市新生活，除了教育、警力、消防、交通等，還要注意人民的休閒、環境的污染程度及人民快樂程度，停車場、公園、圖書館、展覽館可少不了。
都市計劃現形記
社會問題大考驗
軟體世界
智冠科技股份有限公司

首部



最生活化、
自由度最高的本土模擬遊戲，
就是這一款！
你會讓自己成為最悲情的市長，
含恨回老家，
還是帶領著市民們邁向充滿希望的二十一世紀？

★ 每四年（遊戲時間）須接受一次民意的洗禮，平常對市政的表現會決定民意支持度，還可以透過不同的手段如募款餐會、散發傳單等選舉招式來加強支持度　不管是負面的如火災、瓦斯氣爆；還是正面如都市升格，都將影響您的前途。

★ 依城市發展情形來賦予頭銜，如鎮、縣轄市、直轄市，一直到首都。每升一級，能夠建設的的建築物種類將增加，可建造故宮博物院、中正紀念堂、圓山飯店等本土風味十足的功能[illegible]。

★ 有最契合目前台灣社會的話題新聞事件，還輔有音樂、事件動畫、景觀設計、地形起伏及高解析度的畫面

和台灣在地生活息息相關的城市模擬遊戲


水滸傳
招式百出的多人即時大型戰鬥！
張力十足的劇情戰略角色扮演！
寶刀豈可殺平
東京已降天蓬帥
北地生成黑煞神
豹子頭逢青面獸
同歸水滸亂乾坤


可知九紋龍 史進如何痛擊少華山三匪
又戲劇性的與匪結爲摯交？
到底豹子頭 林沖慘遭
花花太歲 高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們
是怎麼不得已的走上梁山、落草為寇？
搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！


第一套高自由度的3D策略遊戲，
是英雄或是梟雄？完全掌握在你手中！
龍霸天下
眾英豪們，
在動盪不安的年代，
正是你展現實力的最佳時刻！
集結披肝瀝膽的好漢，
建設募集高能力部隊，
利用權謀手段的運作，
來場轟轟烈烈的殊死決戰吧！
明日的世紀霸主非你莫屬！
軟體世界
智冠科技股份有限公司


【遊戲特色】
▲結合三國式的策略運用與SLG的細膩戰鬥。
▲所有的地形、兵種、建築、動畫全部由3D製作完成。
▲可生產訓練的兵種多達四十種以上，有傳統的中國兵種，如俠客、和尚、道士，也有忍者、火槍、弩炮等國外兵種。
▲每種兵種都有不同的屬性與能力，有的能召喚其他生物加入戰場、有的以法術攻擊、有的是醫療師等。
▲玩家可對佔領的城鎮進行建設，異人館、道觀、馬場等，不同的建築將提供不同的兵種。
▲玩者可自行決定規規矩矩的一步步打正規戰，或是進行燒殺擄掠。
▲超華麗和高科技結合的動畫及人物CG。



金庸群俠傳
本遊戲榮獲電腦玩家雜誌主辦第一屆遊戲金像獎最佳導演獎
一個武功平平又到處出糗的無名小子，
如何擺平金庸筆下千奇百怪的眾男女？
又如何靠單薄雙拳登上武林至尊寶座？
◆近百名金庸小說人物出場，
包括楊過、令狐沖、喬峰、東方不敗等人。
◆包含武力、內力、輕功等各種武器技能及特殊才藝，
十多種人物屬性，含美式RPG精神並兼有養成及冒險成分。
◆劇情採自由多線發展，
二十多名小說人物可邀請加入隊伍，
可和愛酒如命的令狐沖一起浮一大白，
也可搭救落難的同道，並安排他們的武功課程。
◆超過1000個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，
座落著金庸小說名著的名場景，
如活死人墓、絕情谷、黑木崖等。
◆遊戲中有許多著名武功秘笈等你去發現及苦練，
各大門派及邪魔外道的不世武功都等你來練。
◆從一對一的單挑到多人大混戰都有，
招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。
遊戲金像獎
最佳導演獎



1997年度最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
本遊戲榮獲新遊戲時代雜誌1997年度新時代獎最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？
您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，
矇蔽世人耳目？淒美的愛情故事、
衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，
這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，
年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！
霹靂幽靈箭
軟體世界 智冠科技股份有限公司


K掉強打者的興奮
體驗150公里快速直球進壘的震撼
3
中華職棒


軟體世界
智冠科技股份有限公司
封神演義
拳打商軍烏合之眾，腳踢邪教助紂之徒
不管你是何方神聖，唯一的道路只有
殺！殺！殺！
你認為你很行、很厲害嗎？
嘿。嘿。大魔頭正躲在暗處嘲笑你！
即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚豔不已！
可扮演小說中最具代表的火線戰將，姜子牙、雷震子、
武王和哪吒，每個角色均有不同的專長與能力。
迷宮中各處埋伏著商朝軍與截教教眾，等著幹掉你！
隨著砍殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會
越來越強，敵人也會越來越難纏。
各種中國式法術、幻術、咒語大集合！
各種光怪陸離的武器法寶大串拼！
錄製全程語音，大手筆大製作。
適用中文WIN95


步驚雲
又長又悶的暑假
風雲暑假秘密D計劃，
智冠科技 祛熱解悶
劍聖
暑假清涼D計劃，
讓你有利可圖，勁爆一夏！
敬請密切注意「風雲」
之暑假特別企劃！
風雲
金鱗豈是池中物 一遇風雲便化龍
九霄龍吟驚天變 風雲際會暑假見
漫畫角色扮演大作－－『風雲』
雄霸
風雲之絕世好劍造型筆！
軟體世界
智冠科技股份有限公司



神鵰俠侶
武俠小說大師金庸談情說愛名著
楊過、小龍女之激戀俠情RPG
智冠科技股份有限公司
◆故事描述楊過由少年長大成人的歷程
◆以滑鼠游標即可輕鬆控制人物及裝備物品
◆環環相扣的謎題，還有趣味的人物小動畫
◆靈動可人的人物造型及纏綿繾綣的背景配樂
◆有桃花島、活死人墓、重陽宮、絕情谷等重要場景



買GAME何須花大錢？
只要花比一張CD唱片還便宜的價錢，
就能讓您輕鬆享受五子棋的樂趣！
五子棋王養成模擬遊戲。
市面一般售價：NT680元。
現在歡喜特惠：NT299元，現賺NT381元！
讓您節省荷包，邊玩遊戲邊教錢！
*玩家必須不斷的打工賺錢，然後四處尋人切磋棋藝或是拜師學藝，目標成爲全世界頂尖的五子棋高手。
*比賽場點遍及台北、北京、東京等地，挑戰全世界的五子棋高手。
*多項道具（碧玉棋盤、流雲祕卷、開局二十四絕、逆轉時鐘等幫助你成爲一代國手。
*遊戲中穿插許多有趣的小故事，讓你在成爲五子棋王的路上更加的多彩多姿。
*可涉足的場所包括各式的打工店（飯店、機場、錢莊等）、五子棋學院、棋道場、公園等地。
五子棋

WIN95版 全中文化
華麗登場!!

嘿嘿嘿！漂亮的姊姊，妳好！

●出其不意的時間
與地點
有著料想不到的
事件喔

●依父親職業的不同
家中裝潢會有所差異

●要把握夏日美好時光

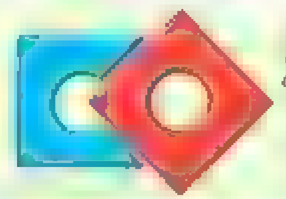
●王國年度的櫻花祭
好好表現努力的成果

美少女夢工場

夢·妖精

六月登場 敬請期待

ナインライブス



REVIEWS 唯GAME論



評點說明

110期 … 分一覽表

- 誌武神大戰 …………B
- 美猴王 …………B+
- 少女魔法師2 …………A-
- 終極動員令之十面埋伏 …B-
- 熱力飛車 …………B
- 黃金傳奇 …………A
- 極速摩輪之曼島大賽 ……A-
- VR終極戰將2 …………A+
- 模擬野生動物園 …………A
- 旅人計劃3 …………A+
- 暗黑大地 …………A
- 光明學園 …………B+

遊戲評分

劇情、操作、畫面、音樂、耐玩度、娛樂性、連線功能、整體評價等七項，其中劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以評分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級、B為標準級、C為關機級，每一級又分上、中、下三種程度，以A為例，

遊戲整體表現都具有一定的水準

遊戲不但整體表現良好，並且別具特色

毫無疑問，經典之作

作家已失去理智，



★國外發行：TGL
★國內代理：帝技爺如
★遊戲類型：養成
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：PENTIUM以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：740元
★測試配備：P-120、32MB REM、SOUND BLASTER、S3、12 CD-ROM



本遊戲是一款養成RPG，也就是以魔法師的養成訓練爲經，而以RPG的訊息探索爲緯，構成一個奇幻廣闊的世界。筆者剛接觸第一個任務時（學習製造便當的魔法），覺得遊戲型態和上一代差不多（向師父學習配方→出外找尋材料→調配魔法→封印到卷軸上→使用幾次後學習完成）。還在想著如果仍是這樣重複地讓人boring，豈不是有辱TGL公司的盛名嗎？幸好隨著情節進展，發現RPG的成份加重了，在學習魔法之外，也必須努力尋找NPC發掘訊息，在整體的企劃處理上，明顯地較前一代進步。

由於使用WIN95作爲平台，對於硬體的要求自然較高，遊戲建議使用Pentium 100Mhz以上的CPU，看來玩家得多攢點錢了。安裝的過程十分順利，不過執行本遊戲必需要有DirectX，那沒有怎麼辦呢？別擔心，TGL公司當然貼心地隨GAME附贈啦！說明書雖然不厚，倒是將安裝設定的細節、故事起源、各種視窗說明、魔法煉製、材料尋找以及各種建物功能，作了完整的介紹，頗爲實用。

就操控性而言，因爲是在WIN95上開發，所以當然可以一鼠用到底啦！除了在畫面上可直接點選各圖案視窗外，按滑鼠右鍵另可開啓選單作爲輔助，玩家可依自己的使用習慣來選擇。畫

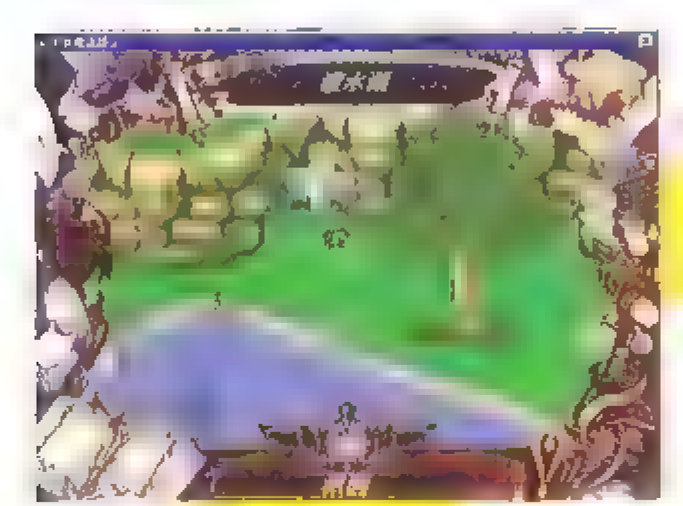


面周圍的圖案佔掉太多的視野，顯得中央主畫面過小，給人侷促狹小的感覺。人物的移動還算流暢，不過當移動人物走到邊界時，常會點選到周圍的圖案視窗而切換到另個場景，有些不便，不如用方向鍵移動來得便利。此外，穿梭房間或到其他場所，還是和上代一樣必須一個門一個門進出，而不能直接點選目的地，這方面保持不良的傳統，倒是沒有改進。

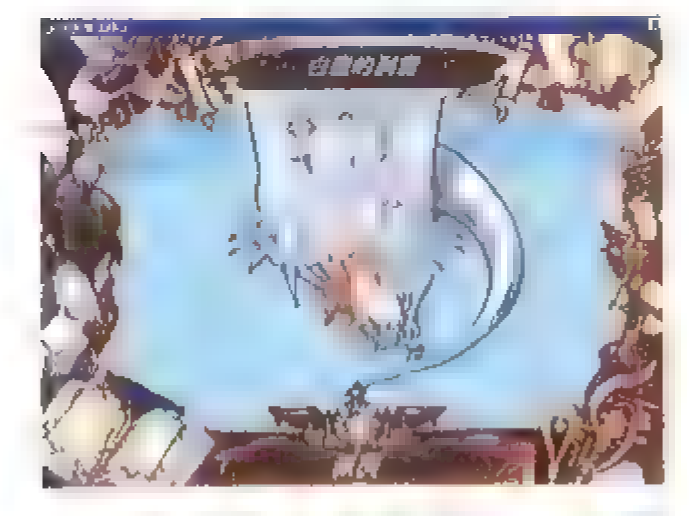


整個故事情節是依據課題的完成來進展，有時受人委託、有時師父交待、或者有突發狀況發生，玩家必須詔工角完成過關目標。遊戲初期當然是一些較爲簡單的課題，比如學習製造便當及變成樹木的魔法、甚至尋找躲貓貓的師父蹤跡，後來則會有突發的事件有待解決。事件的串聯上設計得不錯，前項任務學會的魔法或蒐集到的材料，常是下個

任務的過關要件。由於本遊戲強調寓教於樂，因此整個故事性以輕鬆娛樂為主旨。



就畫面而言，精緻細膩的日式風格令人激賞。遊戲雖然建議顯示卡解析度調成800×600 256色，但其實640×480 256色的解析度就已經夠美夠嗆的了。不論是屋內擺設及原野等靜態背景，或是人物移動、施法及尋找物品等動畫，都繪製得相當好。和上一代相比真的是精緻多了。真要說出其缺點，就是本遊戲延續一代的人物場景，故屋內畫面多處雷同，不過瑕不掩瑜，不影響整體的美工評價。



音樂將氣氛營造的十分輕鬆活潑，配合情節的進展，在變換重要場景時，都有不同的音樂可聽。音效部份也作得相當出色，尤其在野外探險時，無論是輕拂的海風或是潺潺的溪流，都能感同身受。很可惜的是沒有語音，否則聽聽這些童言童語，會有時光倒流的感覺（特別是對LKK族而言）。

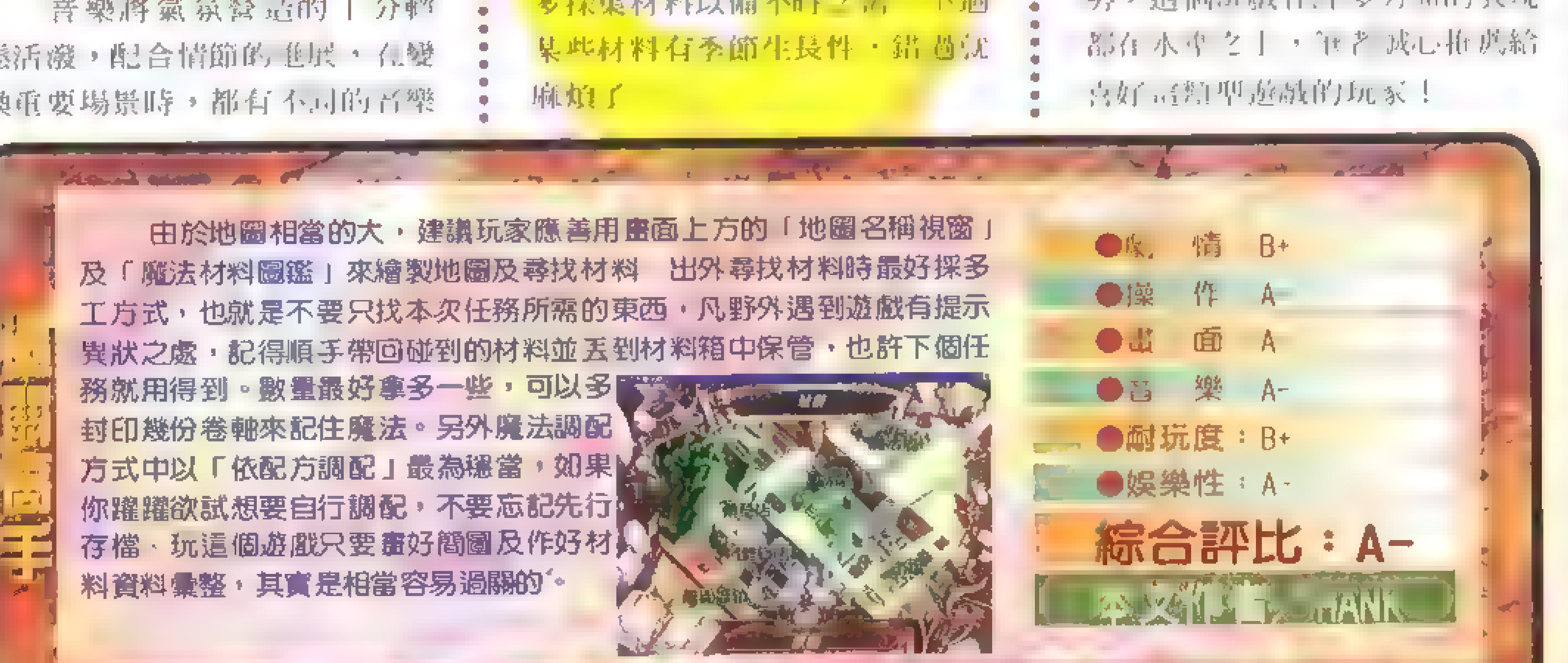
這一代的企劃設計依然著眼於魔法的學習，可以向師父請益，也可以找書自修。得到魔法配方後，就可以出外尋覓材料了。有鑒於上一代材料繁複難記，這次特別設計了一本「魔法材料圖鑑」，幫助玩家直接查詢材料的採集季節及場所等重要資訊。和上代一樣，每個課題都有學習的時間限制，如果不能及時



完成，頑皮的師父藍森到時可是翻臉不認人的。由於手冊並未說明多少材料可以封印多少卷軸，也沒有提到使用多少卷軸可以記住魔法，所以玩家應把握外出機會四處遊歷（順便畫地圖），多多採集材料以備不時之需，不過某些材料有季節生長性，錯過就麻煩了。

魔法和上一代相同，分成攻擊及探索等八大類，調配方式變得更多元了，可以依配方調配、重新調配、隨意調配及依寶典調配，預期會產生那種結果是很有趣的一件事。地圖也比上一代更為廣大，城鎮中的市集及魔法店等依然健在，不過依然沒有價格，對解起謎題幫助不大。

上一代給玩家的感覺是劇情簡單，尋找材料繁瑣及動作重複，這一代則加重了RPG的成份，而且可利用電腦日記來記載重要事項，算是有些改進。不過由於企劃著眼於魔法師的養成，所以也很難跳脫出既有的格局。平心而論，筆者推測玩家們對這個遊戲的評價可能會趨向兩極化，也就是說細心喜好探索、勤畫地圖作筆記的玩家可能會愛不釋手；而厭惡到處尋覓的玩家可能會棄如敝屣（哈！筆者說得嚴重了些）。不管如何，針對特殊顧客群開發設計似乎已成為趨勢，這個遊戲在許多方面的表現都在水準之上，筆者誠心推薦給喜好這類型遊戲的玩家！



由於地圖相當的大，建議玩家應善用畫面上方的「地圖名稱視窗」及「魔法材料圖鑑」來繪製地圖及尋找材料。出外尋找材料時最好採多工方式，也就是不要只找本次任務所需的東西，凡野外遇到遊戲有提示異狀之處，記得順手帶回碰到的材料並丟到材料箱中保管，也許下個任務就用得到。數量最好拿多一些，可以多封印幾份卷軸來記住魔法。另外魔法調配方式中以「依配方調配」最為穩當，如果你躍躍欲試想要自行調配，不要忘記先行存檔。玩這個遊戲只要畫好簡圖及作好材料資料彙整，其實是相當容易過關的。

●劇情 B+
●操作 A
●畫面 A
●音樂 A-
●耐玩度：B+
●娛樂性：A-

綜合評比：A-



★國外發行：VIRGIN
★國內代理：第三波
★遊戲類型：即時戰略
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：890元
★測試配備：P-100、32MB RAM、SB16、24X CD ROM、33.6K MODEM、ET 4000 W32 PCI



暨終極動員令之紅色警戒的資料片－危機任務及絕地逢生之後，WESTWOOD又出了另一個「新」遊戲－終極動員令之十面埋伏（SOLE SURVIVOR－ONLINE），這個中文名稱實在是取的好，非常符合在遊戲中所遭遇的處境。

十面埋伏可單獨執行，不需再搭配終極動員令主程式。光看ONLINE這個字就可以很清楚遊戲的目的，也就是非連線不可，而且只限網際網路連線。一場戰鬥最多可有50名的玩者加入，這可熱鬧的緊，不過先別高興得太早，好戲還在後頭！



十面埋伏（以下簡稱SS）跟以往最大的不同點是，你可從全球防衛組織（GDI）、NOD式兄弟組織（Brother of Nod）或是恐龍「組織」中（遊戲作者對恐龍情有獨鍾，只是為何沒有螞蟻呢？），任選「一個」單位進行戰鬥，在遊戲中，你無法生產任何部隊或建築物，只能跟來自全球各地的玩家組成一支隊伍，合力殲敵。

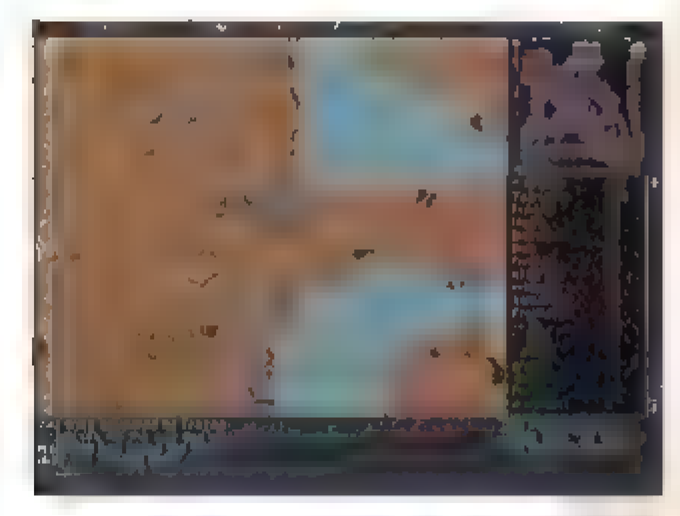
遊戲進行的方式共有恐龍殊死戰、旗幟爭奪戰、步兵殊死戰及美式足球等，其中以旗幟爭奪戰最熱門。玩家分成兩隊，電腦會依據雙方人數平均分配，以視公平，不過也可以自己選擇隊伍。一場遊戲所限定的時間不一定，看你加入哪個頻道而定，不過這也沒什麼關係，因為你在遊戲進行的任意時間都可加入，只要一方獲得勝利，另一個新的回合便重新開始。



現就旗幟爭奪戰做個介紹，這場遊戲的目的是奪取對方的旗幟，並將旗幟運回你的基地，取得所有旗幟的隊伍將獲得勝利。看似簡單，其實是蠻難的，因為你想，遊戲中有來自全球各地的玩家，誰要聽誰的，活命都很困難了，更別說同心協力了。

一場遊戲中死個五次以上是很正常的，更要不得的是，作弊的玩家滿場飛，強得亂七八糟，會輕功不講，連筆者屬性達

到最強的長毛象坦克，居然兩三下就被裝甲運兵車擺平了，這像話嗎？



遊戲中比較特別的地方是，每個單位都有其基本屬性，但可在遊戲中藉由不同顏色的木箱提升屬性，可提升的屬性共有裝甲、射擊威力、速度、快速填彈、射程，另外還有特殊物品，如雷達、醫療、核子彈、隱形、離子加農砲、遮蔽物。所以尋找木箱就成爲玩家求生的第一要件，玩家可藉由離線遊戲熟悉每一種木箱的功用、各種單位的屬性及遊戲的地形、傳送點等

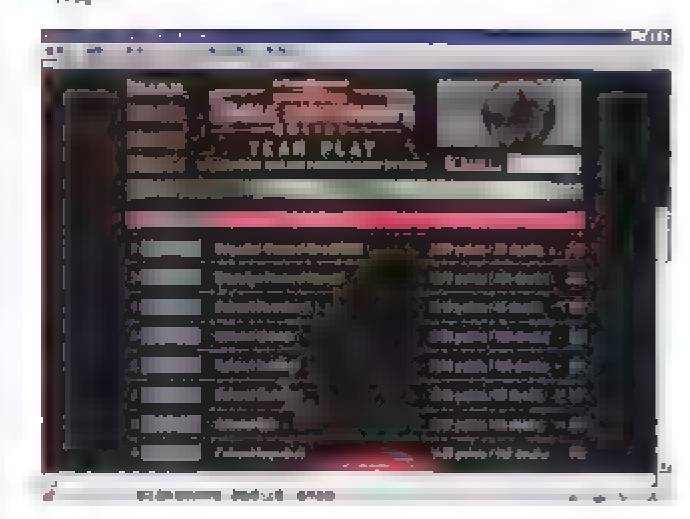
雙方的基地都有重武器固守，如果不改的話必定很難攻下，但時常見到一個步兵就快癱瘓整個防衛系統了，實在是※＃＊。遊戲當中，因爲情勢非常的危急，玩家可以先編輯好數種對話，按個快速鍵就可對全體隊員發出訊息。如果能善用訊息，適時提醒隊友各種狀況，相信可以增加贏的機會。

遊戲中最令人詬病的可說是單位的行進速度，就算遊戲速度調到最快，任何一個單位一開始都像烏龜一樣慢慢爬，除非你拿到增加速度的木箱，否則筆者這篇評論還沒寫玩就入土了，要不是看在SS的份上…

來說說上網的狀況吧！因爲SS是一個非上網不可的遊戲，故筆者自公家單位補助上網，幸福吧（老編你可別反悔）！上網還得挑時間，各位客倌想想，以前終極動員令上網，每個玩家都得控制一票部隊，所以網站能容納的人數就沒那麼多了，但現在每個人只控制一個單位，每場遊戲最多可有50人連線，頻道又好幾個，所以塞車情形可想而知。



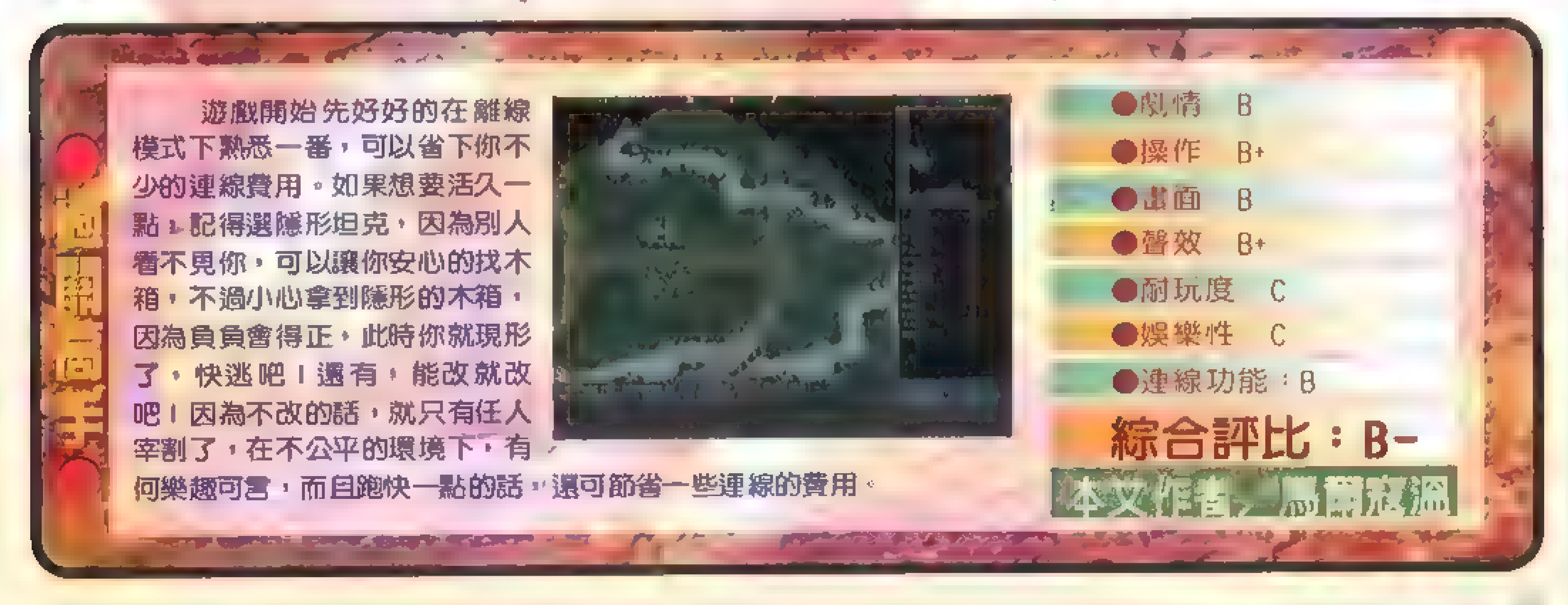
爲了寫評論，筆者可吃了不少苦頭，上網都得挑良辰吉日，可惜沒有不塞的時候。每個單位幾乎都是以跳格的方式前進，所以錯過了不少木箱。有時候單位都還在原地不動，只見每個木箱都被筆者一一拾取，眞是怪異，所以單位時常跑不見。怕迷路的朋友還好有追蹤功能可以用，遊戲中也有一些功能鍵可幫你找到自己的單位、基地及旗幟。



遊戲中有一個語音主題設定，當你拾取到木箱時的電腦說明語音，有四種可供選擇，其中有一個可是會讓你聽到全身酥軟喔！每位參賽的玩家都會在WESTWOOD的網站上留下記錄，隨時可上網查詢你的排名跟階級，好看的話，還可跟朋友炫耀一下。另外光碟裡還附上一個終極動員令的桌面佈景及螢幕保護程式，只要有Plus，將可爲你的增添不少風采。

WESTWOOD遲遲不出終極動員令二代，卻一直用資料片來撈錢，此風不可長啊！雖說十面埋伏不太算是資料片，但是薄薄的一片才18.3MB，實在感覺不太到它的存在，短短的片頭，沒有過場動畫，玩起來不太過癮。

動筆之間，星海爭霸已經推出，已經很久沒有讓筆者動心的即時戰略了，雖是換湯不換藥，至少風格也要區分出來，多在細節上多下點功夫，相信玩家一定會感受到的，WESTWOOD要加加油了！





★國外發行：VIRGIN
★國內代理：第一波
★遊戲類型：動作
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95/DOS
★適用機型：P-100
★　記憶體：8MB
★支援音效：WIN95相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：840元
★測試配備：P-200 MMX 96MB RAM、AW32 8MB RAM 24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx



近日的賽車遊戲大部分都是什麼模擬方程式又或者是什麼越野大賽，玩起來覺得好像太認真又有點嚴肅，大概是因為製作公司太努力去模擬，使得在遊戲進行時玩家有比較強的參與感，所謂『置身其中』嘛！但是筆者認為其實不管結果是如何，遊戲始終就是遊戲，玩得輕鬆點吧！《IGNITION熱力飛車》就是一款比較另類的賽車遊戲，它應該是屬於輕鬆小品的類型。

《熱力飛車》基本上能執行於WIN95及DOS平台上（據筆者經驗，這類型的遊戲要求的硬體規格比較簡單），至於硬體的基本要求，相信只要Pentium級的電腦、16MB RAM，應該就沒問題。



《熱力飛車》在開始時首先要先選擇語系，雖然有四種可選，但沒有中文所以各位也只好選英文了。接著是選擇遊戲模式，這裡大概就分為單人模式與多人模式兩種選擇。單人模式中主要分為四種玩法：一、冠軍爭奪賽、二、單一比賽、三、時間比賽及四、追捕模式賽，相信以第一種及第四種玩起來較具挑戰性（冠軍爭奪賽中各位必須在賽事中進入前三名方可繼續比賽，而在追捕模式賽中，只要各位在那一圈跑最後一名立即就GAME OVER）。在多人模式中各位玩家可選擇兩人模式及連線。兩人模式遊戲會把螢幕從中間分成兩個畫面，讓兩個玩者可同時在同一台電腦中競賽。連線則只有IPX connection的網路連線方式。







《熱力飛車》中共有多達11種賽車供各位選擇，當然某些車種的必須通過一關關的考驗方可選擇，但光是看外表那些賽車的造型真是讓人會心一笑。遊戲的畫面風格其實蠻像卡通的，而畫面的的結構也比較單純，比較沒有時下那些遊戲美輪美奐的畫面。

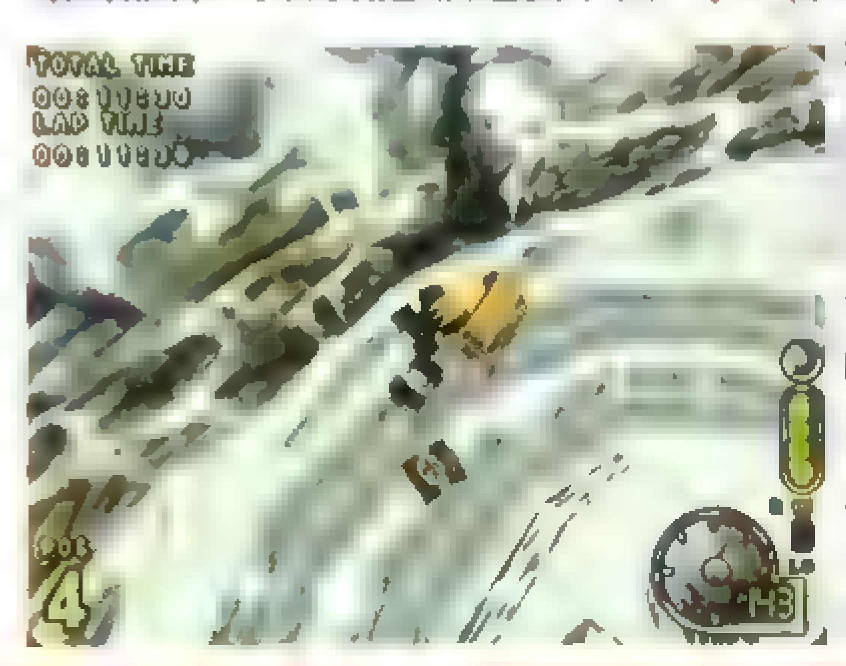


非各位的電腦速度十分高，否則筆者認為各位使用中等解析度就好了，因為筆者測試過P133使用中或高解析度均會出現跳格之情形，而且在遊戲之操控上低解析度也較高解析度來得理想。

而在控制介面方面，《熱力飛車》完全要依賴鍵盤來操作，滑鼠大概一點也派不上用場，不過使用鍵盤在《熱力飛車》這個遊戲上，也是一件十分簡單容易的事情。因為各位玩家需要操作的鍵雖然有8個，但只要把前、後、左、右及Turbo五個鍵控制好就可，所以各位說是不是十分簡單呢！同時各位假如有搖桿又或者有方向盤等設備均可使用於遊戲裡，但要先校正好。音樂及音效在《熱力飛車》中也並不是十分吃重的部份，因為在整個遊戲中似乎沒有什麼音樂可言，大都是音效引擎聲嘛！而且製作水準也只能算是一般。

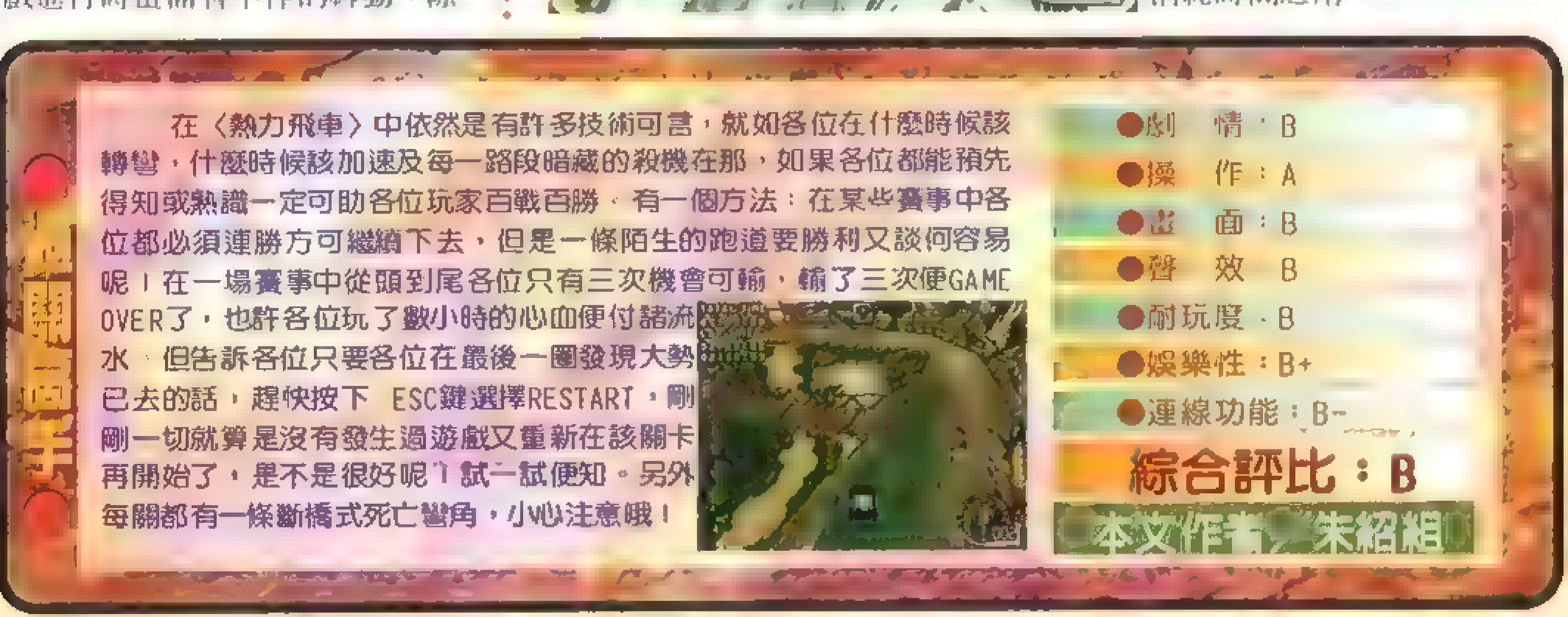


遊戲在進行時大部分時間是以俯視方式由上向下看的形態一般進行，與一般的賽車遊戲不同，筆者認為這也是《熱力飛車》的最大特色。遊戲提供各位玩家3種不同的解析度320×200，640×480及800×600，由於遊戲進行時畫面會不停的轉動，除



其實在筆者印象中以前曾有大型機台的遊戲玩法十分類似《熱力飛車》，自從電腦硬體水準突飛猛進後，以前許多在大型機台方可玩到的遊戲現在慢慢都移到電腦來了，未來各位只要有台夠High的電腦可能再也不必到外面去打Game了。

雖然這個賽車遊戲沒有什麼特別之處，但相比近日的PC GAME都在比拼模擬的能力《熱力飛車》就算是一套比較另類比較輕鬆的小品之作，可以算是值得各位用作消耗時間之用。



在《熱力飛車》中依然是有許多技術可言，就如各位在什麼時候該轉彎，什麼時候該加速及每一路段暗藏的殺機在那，如果各位都能預先得知或熟識一定可助各位玩家百戰百勝。有一個方法：在某些賽事中各位都必須連勝方可繼續下去，但是一條陌生的跑道要勝利又談何容易呢！在一場賽事中從頭到尾各位只有三次機會可輸，輸了三次便GAME OVER了，也許各位玩了數小時的心血便付諸流水，但告訴各位只要各位在最後一圈發現大勢已去的話，趕快按下ESC鍵選擇RESTART，剛剛一切就算是沒有發生過遊戲又重新在該關卡再開始了，是不是很好呢？試一試便知。另外每關都有一條斷橋式死亡彎角，小心注意哦！

●劇　情：B
●操　作：A
●畫　面：B
●音　效：B
●耐玩度：B
●娛樂性：B+
●連線功能：B-

綜合評比：B

本文作者：朱紹相



★國外發行：CRYO
★國內代理：第一波
★遊戲類型：冒險
★發行版本：光碟
★使用平台：DOS/WIN95
★適用機型：486DX-33
★　記憶體：8MB
★支援音效：S
★顯示模式：VGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：980元
★測試配備：P-100、16MB RAM、16X CD-ROM、SB16



寓教於樂，一直是很多人對於電腦遊戲的期許，能夠在遊戲的過程之中，學習到新的知識，而不僅僅是享受聲光刺激，也比較不會淪為所謂的【玩物喪志】之譏。本遊戲設計耗時兩年餘，所呈現出來的成果即是把【寓教於樂】這四個字詮釋得相當成功。

主角在經過長時間的漂泊之後回到童年成長的地方，然而其叔叔因為尋寶失敗，除了一文不明之外還欠了一屁股債，只好把所有寄託在主角的身上，希望主角能夠完成他的志業，順便在大撈一筆之後幫他清償債務。

在畫面方面，本遊戲大量運用了3D動畫於場景的切換上，在開場動畫方面雖然沒有令人驚





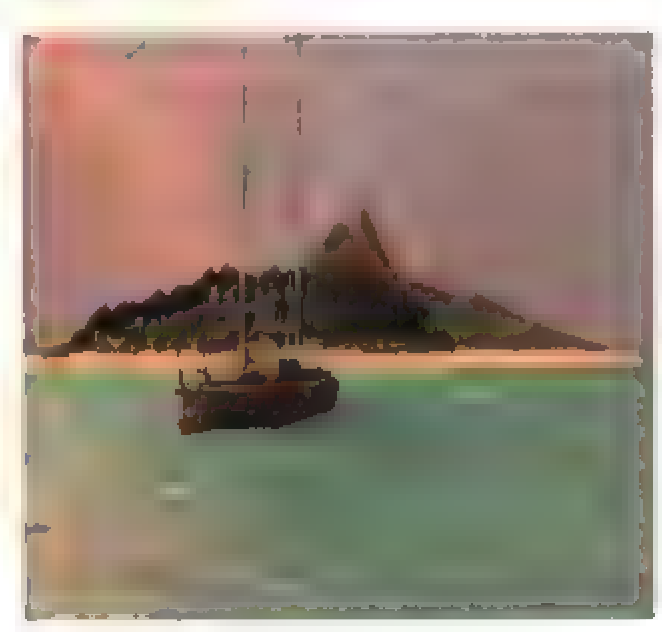
異無比的動畫效果，然而卻能夠精簡的揭示玩家整個事件的始末和遊戲目標，甚至透露了第一階段的遊戲提示。本遊戲所使用的解析度相當奇怪，算是介於320×200和640×480之間，抓取下來的畫面是320x400，但是遊戲真正顯示的時候應該不是。或許由於動畫的量太大，所以設計者採用不高的解析度，雖然剛進入遊戲時會覺得畫面好像不甚精美，但是實際上玩了一段時間之後，不但不再有這樣的感覺，反而會覺得本遊戲的畫面頗精緻的，因為大部分的畫面都相當用心的繪製，而且在秀圖時都頗具巧思的用各種淡入淡出或由近而遠等等特殊效果，甚至大部分的過場畫面都是用動畫加上特殊效果來呈現。

在音樂和音效方面，本遊戲製作得相當出色，背景音樂有許多首竟然是用豎琴演奏，十分優美而動聽。音效方面，該有的音效都有，沒有偷工減料的情形。本遊戲是全程語音，只要是有對話，就會有語音，在中文化的過程中，代理公司只針對螢幕

訊息文字加以中文化，語音部份仍保持原味，也就是英文，對大多數的玩家來說，這種方式其實是比較好的，也更能夠增加本遊戲教育成份的附加價值，因為本遊戲對話時的速度相當適中，玩家玩本遊戲等於還可以訓練英文聽力，加上中英對照，也算值回票價了。語音部份除了咬字清楚速度適中之外，人聲的抑揚頓挫也都十分成功，演出精彩。



在遊戲介面方面，本遊戲的介面並不是設計得很好，一些圖示例如談話、觀察、拿取、使用等等圖案必須把滑鼠移動到螢幕下方才會出現，然而只要滑鼠游標一移開某個範圍，那些圖示就會消失無蹤。筆者實在不知道這樣的設計有何意義，因為實際上那些圖示所佔據的空間，在圖示消失之後也只是一片黑暗，沒有什麼東西，而如果玩家要操作一連串的動作時，光看那些圖示消失又出現就覺得很煩人，更別提那因為圖示消失出現所造成的時間延遲和畫面中斷。Sierra的浮動式選單是因為要以全螢幕來表現遊戲畫面，當選單消失時，遊戲畫面又可恢復完整，而本遊戲既然有介面選項專屬的螢幕區域，使不需要一再的消失又出現。

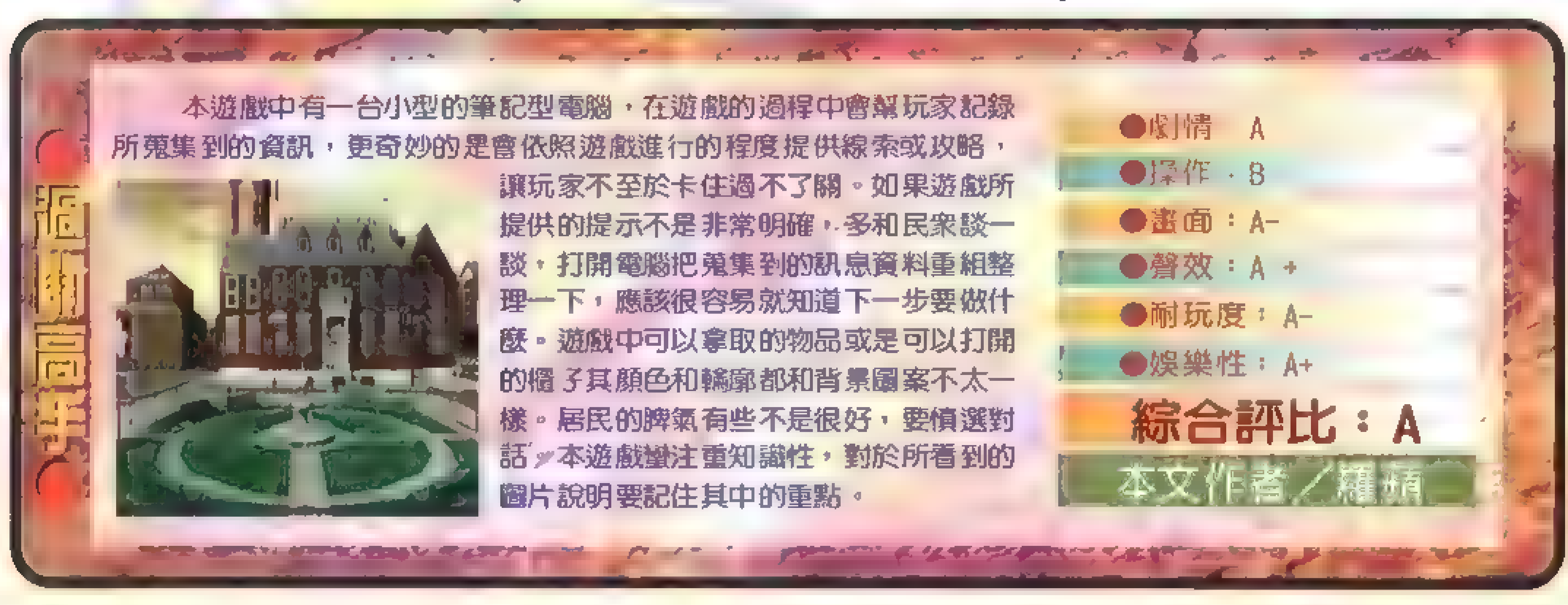


在人物的移動方面，是以滑鼠指標來顯示哪些方向可以移動，哪些不可以，然而由於本遊戲中的動畫都是事先錄製的，在人物移動時的路線和方向也變成不可選擇，玩家彷彿是在佈滿鐵軌的遊戲世界上【滑行】一般，不能夠隨意移動，而移動時的終點也常常出人意表，這一點在遊戲初期常常困擾很多玩家，不過習慣之後也不會覺得有什麼不好了。

遊戲的精彩之處在於本遊戲的遊戲性上，本遊戲在遊戲過程中會遇到一些電腦終端機，或是必須到圖書館蒐集資料，或是必須端詳壁畫的文字說明，當你找到必要的資料之後，你的袖珍型電腦會出現一些相關的動畫選項，動畫的內容都是製作小組花費相當的人力時間所考察出來的史實，相當的完整詳實，並且豐富。如果玩家靜下心來，可以從中學習到許多的知識，包括航海時代的興衰、中古時代淘金盛況的始末等等，相當的不錯。本遊戲在攻略的過程不必太擔心會卡住，因為遊戲會適度的提示，整個遊戲的節奏進行還算明快，不會拖泥帶水。遊戲共分五大任務，動畫數目相當可觀，以三片光碟的容量而言，本遊戲的製作算是相當出色。



整體而言，本遊戲算是一個教育性的冒險遊戲，有著出色的音樂和音效，精製的畫面和大量的精彩動畫，尤其在遊戲過程融合了許多的歷史知識，讓玩家玩完遊戲之後可以學習到不少有趣實用的知識，除了介面設計不良之外，本遊戲各方面的表現均十分值得讚賞，是一套蠻值得一玩的好遊戲！



過關高手

本遊戲中有一台小型的筆記型電腦，在遊戲的過程中會幫玩家記錄所蒐集到的資訊，更奇妙的是會依照遊戲進行的程度提供線索或攻略，讓玩家不至於卡住過不了關。如果遊戲所提供的提示不是非常明確，多和民眾談一談，打開電腦把蒐集到的訊息資料重組整理一下，應該很容易就知道下一步要做什麼。遊戲中可以拿取的物品或是可以打開的櫃子其顏色和輪廓都和背景圖案不太一樣。居民的脾氣有些不是很好，要慎選對話，本遊戲蠻注重知識性，對於所看到的圖片說明要記住其中的重點。

●劇情：A
●操作：B
●畫面：A-
●聲效：A+
●耐玩度：A-
●娛樂性：A+

綜合評比：A

本文作者／耀禎



★國外發行：SEGA
★國內代理：富爾特
★遊戲類型：運動
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：980元
★測試配備：P 200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD-ROM、S3 VIRGE/DX



在Sega公司推出曼島大賽這一款遊戲以前，想必很多玩家打死都沒有聽過曼島這個地方吧！曼島位於英格蘭與愛爾蘭之間的美麗小島，其人口大約才六萬五千人而已，是一個迷你型的半獨立國家，並且是結合了各種不同的人種所組成的社會。

曼島這麼一個小小的島嶼之所以會出名，完全都是拜賽車大賽所賜，曼島由於有著極為獨立的道路與漂亮的風景，就成為了各種賽車比賽的最佳場地之一，像是古董車競賽、曼島最高獎賞大賽、曼島國際長距離競賽等等。長達800公里的道路，更是成為曼島長程旅者大賽的不二選擇，也是這一款曼島大賽遊戲的基礎所在。

極速摩輪之曼島大賽原本是Sega公司在大型電玩上面發表的作品，遊戲同樣與其他同類的作品一樣，是以擬真的機車機台模型來進行遊戲，玩家透過這樣的方式，彷彿就真的好像是騎在真正的機車上面一樣。這樣一款出色的遊戲，後來當然就被移植到了SS主機上面，而且也獲得相當不錯的評價，如今個人電腦的玩家，也終於可以享受到這一款非常精彩的機車遊戲了。

與其他Sega公司的遊戲相比，這一款曼島大賽顯得是相當地特別，因為這是該公司第一款正式支援Voodoo晶片的作品。先撇開這一點不談，曼島大賽的個人電腦版本與先前的SS版本比較起來，可以說是移植得相當成功。SS主機在3D硬體的表現方面本來就比較不盡人意，而且解析度又沒有個人電腦來得好，所以這些缺點全部在個人電腦上面得到了補償與滿足。

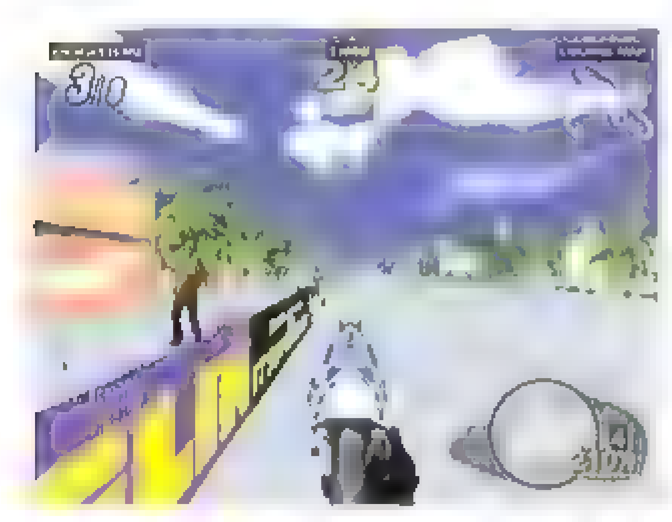


曼島大賽採用了SVGA解析度來進行製作，再加上Direct X5的輔助，所以整款遊戲畫面帶給玩家一種說不出來的無比精緻感覺。與Sega公司其他的賽車遊戲一樣，曼島大賽的畫面構成主要是以Polygon的跑道與景物為主，再搭配上底層的平面背景捲軸，所以整體讓玩家看起來相當逼真與華麗。

在遊戲音樂的處理方面，曼島大賽挑選出多首令人精神不禁為之振奮的曲子加以搭配，玩家隨著遊戲的進行，就好像有那種真的在跑道上面馳騁的錯覺出現。而在遊戲的音效表現方面，光是擬真的機車引擎就夠玩家直呼過癮無比了，更別說是其他有著綠葉功能的音效效果音演出。

在跑道本身的設計上面，

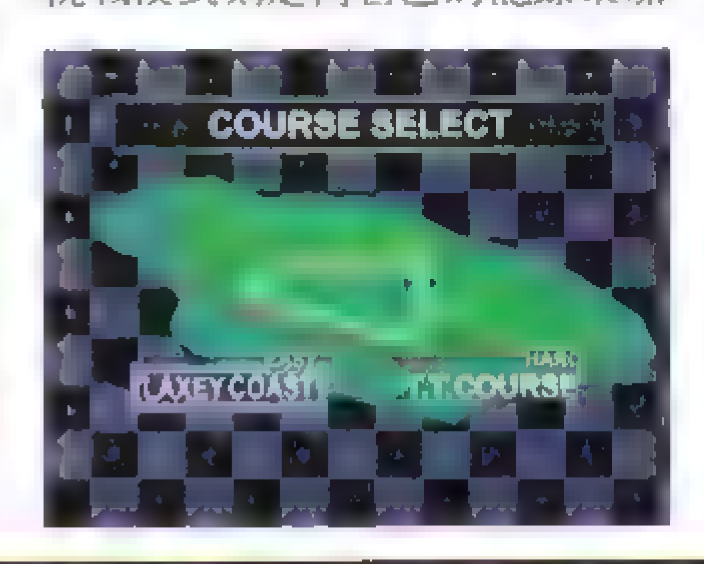
曼島大賽顯得是相當地突出，尤其初級與高級兩條路線的難度區分得相當明顯，後者很明顯地在道路寬度與彎度方面，都要來得比前者要困難許多。不過讓我們回頭來看看跑道本身的設計，曼島大賽真實地重現了各種道路狀況與效果，再加上遊戲本來就是以曼島作爲背景，所以就顯得更爲彌足珍貴了。至於在跑道週圍的場景安排方面，曼島大賽的建築物架構得十分出色，彷彿就真的在電腦螢幕裡頭重現一般，其他像是四周的樹木與草皮等等自然景色，也要來得比同類遊戲來得自然許多。



筆者唯一認爲曼島大賽最值得垢病的一個地方，就是遊戲裡頭的觀眾圖像處理得極不自然，尤其一看就像是直接把原始較小尺寸的人物給硬生生地放大，所以既使遊戲有著Voodoo作爲畫面表現的後盾，依然是無法避免掉這個嚴重的缺點。這個現象就好像是目前該公司的VR快打2的3D Patch一樣，不做還好，做了反而是更遭蹋了這款遊戲。

遊戲的另外一個缺點，就是跑道的數目實在是少得可憐。如果連左右反跑的路線也一併計算在內的話，曼島大賽也才不過提供玩家四種不同的跑道而已，雖然說受限於強調與真實跑道相同的設計，不過真的也是有點過於稀少，連帶地使得遊戲的耐玩度下降了不少。假如曼島大賽的比賽地點能夠不僅限於曼島之上，而是順便把其他世界各地的著名跑道也收錄進來的話，那麼曼島大賽的珍藏價值就會再高上許多。

雖然如此，曼島大賽本身還是有著不少的優點存在，其中一項就是傑出的操控界面系統。這款遊戲不但是功能按鍵簡單易懂，而且極容易就可以進入狀況，玩家剩下的唯一問題，就是要如何騎著機車來超越過其他電腦所控制的敵手了。另外一方面，遊戲也提供了大型電玩模式之外的許多遊戲模式，其中在PC模式裡頭可以進行練習、挑戰與冠軍三種不同的遊戲方式；時間挑戰模式則是向自己的記錄來加





以挑戰，之前最佳的成績與行駛方式，將會以Ghost Car的方式出現在玩家的面前。

除此之外，曼島大賽當然更少不了近來相當流行的連線對戰模式。遊戲主要有區域網路與網際網路兩大連接方式，玩家必需要安裝IPX/SPX與TCP/IP網路協定才可以，除此之外，玩家更可以直接透過數據機或是直接電纜連線的方式，與好友們一起上陣打拼，看看誰才是真正的個中好手。

極速摩輪之曼島大賽實在是個人電腦上面難得一見的機車賽車傑作，雖然遊戲最大的缺點就是跑道過少，可是跟其他同類遊戲比較起來卻也是毫不遜色。如果玩家想要體驗到與大型電玩機台遊戲一樣的娛樂效果，那麼極速摩輪之曼島大賽會是一個相當不錯的選擇。



過關高手

坦白說，極速摩輪之曼島大賽的遊戲難易度並不是特別地高，所以既使是一些賽車遊戲的新手或是根本不會騎車的玩家們，都可以在遊戲當中獲得最大的滿足感與成就感　雖然如此，那並不代表玩家隨便玩玩就可以奪得錦標，這還是需要玩家自己多多地練習一番才行。

筆者建議玩家先從熟悉初級場地開始玩起，因為可以藉著這個機會抓住不少遊戲的操控感覺，並且試著以最小的角度與降低最少速度的情況之下，去順利地轉過每一個轉彎，因為在高級場地裡頭，這些技巧將會有機會被大量地運用到　所以，玩家想要成為一個真正的曼島大賽的最終勝利者，一定要經過無數次的練習再練習才行

●操　作　A
●畫　面　A
●聲　效　A
●耐玩度　B+
●娛樂性　B+
●連線功能：B+

綜合評比：A-

本文作者／JEFFREY



★國外發行：SEGA
★國內代理：鼎昌
★遊戲類型：動作射擊
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：880元
★測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD-ROM、S3 VIRGE/DX



距離解決大型企業EVL公司武器秘密輸送事件已經年了，VR戰警們仍然守衛著這個已經和平的Virtua City，而隊上也新加入了一位女性同伴珍妮。不過就在這個時候，EVL公司似乎又有死灰復燃的現象，先是Virtua City銀行的副總裁死於謎樣的事故當中，接著又傳來了強盜搶劫珠寶店的消息，另外一邊又是第一街地下鐵被發現出現了大量不明用途的物資等等。Virtua City是否又會再度受到暴力與破壞的威脅呢？看來，現在又是VR戰警們出動打擊犯罪的時候到了！



在大型電玩的市場上面，雖然以光線槍為訴求的遊戲並不多，不過卻幾乎款款都受到玩家熱烈的歡迎，其中最佳的代表，恐怕就要算是konami公司的雙槍系列與Sega公司的VR戰警系列了。VR戰警系列可以說是3D射擊遊戲的代表之作，因為遊戲成功地掌握了一流的遊戲娛樂效果，再加上傑出無比的聲光效果，所以玩家真的是百玩不厭，至今還是許多玩家的最愛。

這麼出色的一款作品，Sega公司於是就決定將它給陸續移植到其他平台上面，在VR戰警1與2登陸SS主機上面之後，接著就是重頭戲—個人電腦版本的出現了。VR戰警2雖然比SS版本晚了一年多才推出，不過拜3D加速卡的流行風潮之賜，遊戲在畫面表現方面有著極為驚人的效果演出。



VR戰警2的畫面處理方式與前作一樣，仍然是全部以Polygon的方式來構成遊戲裡頭的場景與人物，而且其水準與前作比較起來，只有過之而無不及。在SVGA解析度的輔助之下，VR戰警2的畫面效果來得要比SS版本出色許多，特別是在支援3D加速卡的模式底下，不但整個場景的景物更加地逼真寫實，且整體的畫面流暢度也有著相當大幅的改善。

VR戰警系列的一大特色，

就是整款遊戲的進行方式採用了電影運鏡的手法來推進，所以玩家真的就好像是在扮演VR戰警本人一樣，站在犯罪現場裡頭隨時注意週遭的風吹草動，一有動靜就馬上給予敵人最大的反擊。跟前作一樣，VR戰警2裡頭的許多物品都可以加以破壞，像是電視螢幕、看板、玻璃、西瓜與鳳梨等等，雖然無關於遊戲本身的完成度，不過卻增添了許多趣味在裡頭。



在遊戲音樂的安排方面，VR戰警2的精彩程度一點都不會輸給前作。這款遊戲的所有音樂都是沿用SS版本的曲子，所以玩家可以欣賞到最為精彩的編曲效果，特別是一些節奏強烈的配樂更是如此。隨著這些音樂的起伏，玩家整個人的心情也為之牽動不已，再加上逼真重現的音效，不知情的旁人還真的以為又有街頭槍戰發生了呢！筆者唯一覺得比較可惜的一點是，遊戲內定的音效音量似乎比音樂音量還要大，所以有時候會發生音效蓋過音樂的情況發生。



至於在遊戲關卡的安排方面，VR戰警2還是維持著三大關卡的優良傳統，每一個關卡再由數個小關卡所組合而成。雖然如此，遊戲整個關卡的長度卻有了相當明顯的增加，特別是每大關又增加了分歧路線的設計，玩家遊玩起來可以說是更為過癮無比，而且至少要玩個兩次才能夠算是全部都玩完遊戲。VR戰警2的關卡安排與SS版本一樣，在第三大關增加了移植版本才有的特殊路線，並且還追加了第四大關的隱藏關卡，不過玩家必須要全部通過前三大關卡的考驗，才能夠有機會與真正的幕後頭目進行最終對決。

雖然遊戲的基本硬體要求與前作一樣，但是由於遊戲本身的場景較前作複雜許多，所以建議玩家在沒有3D加速卡的情況之下，最好能夠使用Pentium MMX-200以上的機器來遊玩，才會得到比較好一點的聲光效果演出。至於在遊戲的難度方面，VR戰警2就要來得比前作嚴苛許多，不但是只有兩種難度可以調整，而且連接關的次數都只剩下五次而已，所以玩家就得更多加地訓練自己的反應能力了。

VR戰警2還有一個很有趣的對戰訓練模式，它假想玩家與另外一位VR戰警一起進行對戰，除了要將對方的生命值變為零之外，也別忘了要擊倒出現的敵人，可是同樣不能夠傷害到無辜的市民。無論是對戰訓練模式或是原來的大型電玩模式，玩家都可以與好友一起進行連線對戰，聯手打擊犯罪的成就感當然要來得比單打獨鬥來得強烈多了，並且也支援了常見的TCP/IP、IPX/SPX、數據機與直接電纜連線等數種連線方式。



青出於藍更勝於藍，這是筆者給予VR戰警2的最高評價。雖然個人電腦版本在畫面的一些細部處理方面，仍然是沒有達到與大型電玩100%相同移植效果，不過畢竟遊戲是以SS版本做為移植的基礎，所以就不忍加以苛責太多。假如您對於SS版本的VR戰警2感到失望的話，那麼趕緊轉換舞台，來玩玩這一款個人電腦上面的最新射擊傑作吧！

如果文章裡頭所說，VR戰警2的遊戲難度要比前作高上許多，所以建議玩家不妨把遊戲設定裡頭的生命與接關次數都調整到最大。假如玩家是使用滑鼠來遊玩的話，那麼不妨試著把槍彈的精確度調整得較大一些，如此一來子彈擊中的範圍就會大上許多，不過也有可能因此反而傷到無辜的平民百姓，兩者之間的抉擇就看玩家自己決定了。

假如遊戲畫面的速度不是很令人滿意，玩家可以把一些顯示部分的細部選項給關掉，因為細部選項打開的項目越多，整個遊戲的流暢速度就會因此而有下降的可能。另外，玩家想要在同一部電腦上面一起與好友同玩的話，最好的選擇是一人使用滑鼠，一人使用外接的Game Pad，絕對不要選擇鍵盤來進行遊戲，如此一來將會更難上手與進行攻擊。

- 操作：A
- 畫面：A+
- 聲效：A+
- 耐玩度：A+
- 娛樂性：A+
- 連線功能：A

綜合評比：A+

本文作者／JEFFRY



★設計公司：MIRINAE
★發行公司：富峰群
★遊戲類型：SLG
★發行版本：光碟
★使用平台：MS-DOS
★適用機型：486DX2-66以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作介面：M、K
★密碼保護：無
★遊戲售價：880元
★測試配備：P-100、32MB DRAM、8X CD-ROM、S3、SOUND BLASTER PRO



「誌武神大戰」是一款非常少見的3D即時戰術遊戲，儘管產品自我定位爲SRPG類別，但是從許多角度上看來，它應該是很純粹的SLG，甚少存在角色扮演的要素。玩者所扮演的主角是一個來自東方時空的無名角色，他將帶領我們進入一個戰亂的時代，藉由玩家的戰術技巧完成統一大陸的霸業。

遊戲的原創性相當高，不論是劇情、操作界面、進行方式，都充滿了企劃者求變求新的強烈企圖，但或許是創作經驗不足的緣故，進入的門檻似乎太高了點，對於任何初次接觸這種新型態遊戲的玩家而言，必須花費許多精神與耐性，才能了解整個遊戲的主旨與樂趣。問題是現在的玩家大多講求速戰速決的玩法，最好連說明書都可以省略的那種，最合他們的胃口。因此對於這樣一個既沒有引導教學模式、操作模式又迥異於「C&C」「魔獸爭霸」這種主流即時戰術的遊戲而言，其本身面臨的市場挑戰是很嚴苛的。

遊戲的製作偏向程式的技術層面，因此3D引擎與操作界面的結合，便構成一種很寬廣的揮灑空間，如果程式功能強大，再搭配順暢的操作與撼動人心的劇情，那麼無疑是錦上添花。但是由編劇的技巧看來，生疏空洞的對話與交代不夠的劇情，都讓人對整個時空感到混淆，連人物的焦點也隨著失真，企劃者並未在說明書上利用較多的篇幅交代整個背景舞臺，又無法在遊戲中強化整體劇情，便很難喚起玩家的認同感，那麼即使程式技巧再好，都不敵中心主題的精神渙散。



如果撇開劇情不談，對一個3D架構的遊戲而言，操作界面的優劣可說主宰了整個遊戲的命脈。遊戲當然也採用了「魔獸爭霸」的操作模式，將滑鼠與鍵盤相互結合，才有可能將3D程式的功能發揮地淋漓盡致。從戰術模式到戰鬥模式，遊戲最常運用的按鍵便是切換人物的數字鍵與相關戰鬥指令專用的功能鍵，幾乎只要搭著左手就可以完成鍵盤操作的部份，玩者必須透過這些熱鍵的輔助操作，才有可能享受遊戲的樂趣，否則心情指數跌入谷底的可能性相當高。





這是因爲滑鼠的浮動設定太靈敏了，偏偏武將人名選單設定在螢幕下方，當玩者想要移動滑鼠點選人名的時候，地圖就會跟著滑鼠的位置偏移，如果戰況吃緊的話，捲動地圖的時間就會讓部隊失去作戰的先機，因此學會熱鍵的操縱，有其絕對的必要性，玩者最好也要有多花點心思學習的心理準備。特別是了解3D地圖如何旋轉，熟悉旋轉後的方位判定等步驟，看起來好像很複雜，其實只需要在每一關開始後，做一次調整就夠了。玩者可以自己設定喜歡的俯視角度，還可應戰況旋轉部隊的向背，讓操作更得心應手，就這點設定而言，3D引擎的功能是可圈可點的，但如果能夠簡化操作手續，遊戲的評價應該可以更好



其實遊戲的進行方式十分簡單，都是依關卡前劇情解說、戰術模式、戰鬥模式的順序構成。在戰術移動模式下，當兩軍進入一定距離之後，就會引發交戰而切入戰鬥模式。由於沒有教學設定，通常玩家進入戰場就會忙得焦頭爛額，在此建議各位將時間進行的速度放慢，比較能夠掌握戰場脈動與瞬間機先，否則一定會被電腦快捷的進擊速度壓得喘不過氣來。接著只要掌握到戰術技巧，搭配嫻熟的鍵盤操作，就會漸入佳境。



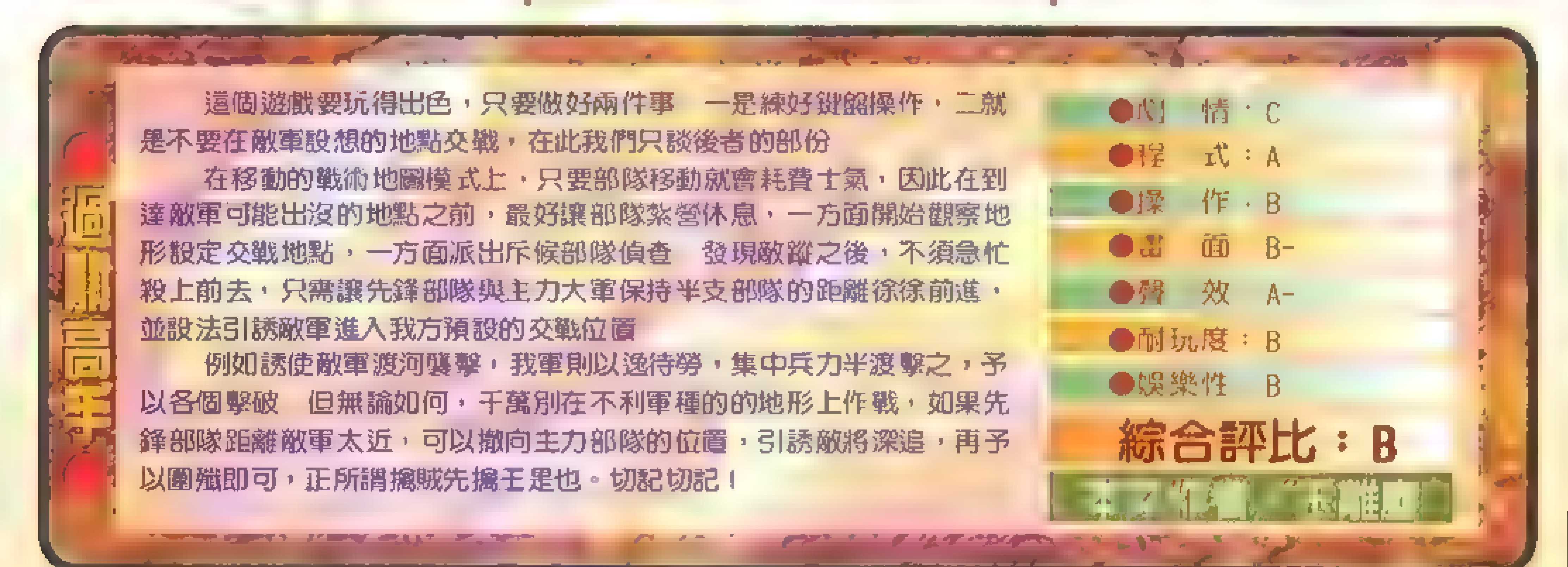
不過即使玩家神通廣大，可能還是敵不過程式的誤判Bug，這個情形發生於部將戰敗或陣亡，隸屬士兵頓時群龍無首而無法操縱的時候。若當時他們正在圍殺敵將，就會產生我軍其他可操作的部隊無法接近包圍圈，而敵將又傷害不到周遭士兵的僵持狀態，結果唾手可得的戰果就在眼前飛走，玩家只有主動撤離戰場重新再戰一途。所以如果發現雙方士兵糾纏在一塊，卻發現彼此都不會受傷，那就是程式判斷出問題了。

一般說來，玩者接觸一個遊戲之前，圖形是優先吸引他購買的主要理由，遊戲在這方面的表現就較脆弱，圖形大量採用渲



染的效果，連人臉也smooth得缺少立體感，反倒是過關的單張圖案描繪的較爲精緻，主客易位的情形很明顯。而要玩家闖過各道難關才能欣賞這些圖形，還不是件易事。尤其當你辛苦闖關之後，居然發現這些過關圖檔都還是標準的pcx檔案時，才曉得被擺了一道。

美術部份表現得實在並不理想，當然爲了提昇3D引擎執行速度而採用256色低解析模式的犧牲做法，多少還可以讓人認同，但是就世界的潮流與水準而言，這已經是落後指標的製作方式，更何況採用的還是DOS模式。美工的心態也令人感到匪夷所思，隨便挑出幾個人頭圖，都可以發覺是出自同一個模組，例如武將「景智」「平晋」「梅松」的相貌，不論角度或打扮，幾乎都是如出一轍。既然強調這遊戲帶著角色扮演色彩，卻又如此草率處理人物特寫，教玩家怎麼投入情感？先天RPG要素不足，又缺乏道具、武器裝備等物件的成長設定與分歧劇情，顯然不能稱爲SRPG。總之，和程式與配樂相較之下，企劃和美工可得加把勁了

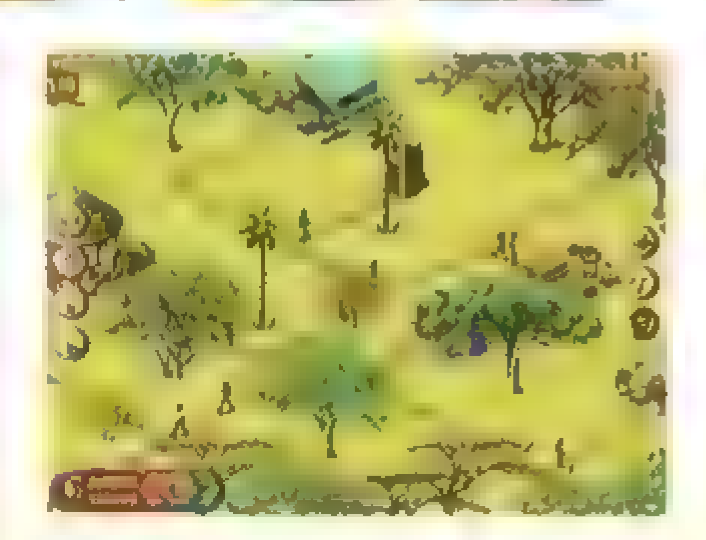




★國外發行：MAXIS
★國內代理：美商藝電
★遊戲類型：模擬
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：486DX2
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：980元
★測試配備：P 200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx



模擬系列的遊戲在筆者的印象中大概也發了數十套了，打從第一套模擬城市起，每年均有模擬類的新作，雖然不完全都是MAXIS的產品，但MAXIS至少也佔了百分之七十至八十的市場。假如我是該公司的老闆，也真是不知道還有什麼東西可以模擬了（筆者曾在國外看過有人補帖針對MAXIS公司的模擬遊戲做一個專輯，裡面所收錄的遊戲就最少有10套了）。〈SIMSAFARI模擬野生動物園〉又是MAXIS他們的大作了，這回各位所要建立的是一個理想的野生動物王國，到底要怎麼辦就讓筆者向各位慢慢介紹。



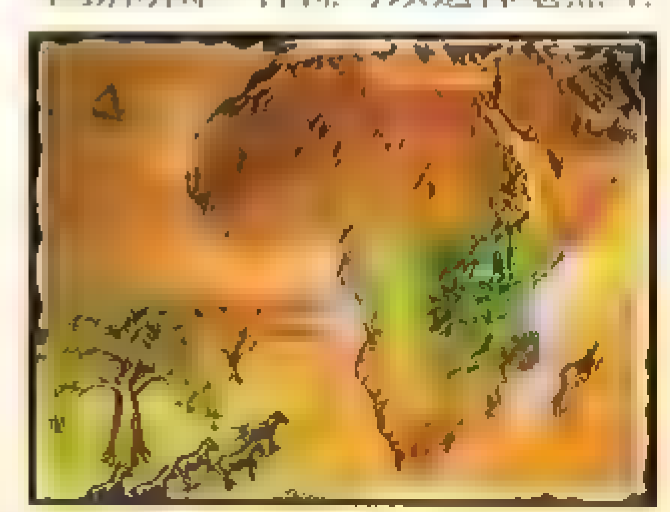
〈模擬野生動物園〉所要求的硬體基本配備十分簡單，486 DX4、16MB RAM、20MB HD。但當然用Pentium會更好啦！因為遊戲必須安裝在WIN95平台上，假如各位玩家還是使用486的電腦筆者還是建議各位趁便宜換一部吧！

當各位玩家把光碟片放入光碟機後，Autorun的功能也會啟動，安裝完成後程式集內便會多了MAXIS目錄，而遊戲SimSafari的啟動鍵便在目錄之下。有一點值得一提的是遊戲提供了一項網上技術支援的服務，只要各位按下Contact SimSafari Tech Support這個鍵，它會自動去測試各位的硬體配備，並給各位一些些建議，之後各位如果還有問題可以填好所附的表格E-Mail給美國EA（他們真的會為各位解決問題哦！）



當正式進入〈模擬野生動物園〉後各位玩家有三種遊戲方式可選擇。(1)選擇開創一個公園(2)完成某一項特有的任務(3)進行一個已儲存的遊戲　不管各位進行那一種遊戲，各位的身份都是十分的單純的動物園管理人

進行第一種玩法它的目的就是要在非洲的某地設立一個野生動物園，各位可以選擇毫無生



機的荒地又或者是資源豐富的土地來開始，當然前者的難度較高。而第二種玩法其任務目的在解決一些已設定的難題，一般都是公園內存在的問題與隱憂，各位必須努力去化解它。第三種就是已儲存的進度，應該不用多說。



遊戲的場景基本上環繞著三個不同地方，而這三個地方就是公園、營地及村落。開始時各位玩家會有一筆銀兩，它的用途就是給各位玩家支付購買一些東東（如動物、植物）又或者興建設施及雇用人員以作發展公園之用。賺錢並不是遊戲勝利的主要關鍵（收入從遊客觀光而來），手冊上也提示各位要建立一個五星級的公園??該怎麼辦呢！遊戲



中有兩種人可提供各位意見，第一種是學者，他會提供各位有關生態的寶貴建議，而第二種是商務經理，他會提供各位有關設施、人員及一些經營上的建議。相信在有人指導之下要建立一個五星級的公園該不會是一件太難的事吧！

另外在《模擬野生動物園》中各位是擁有絕對的生殺大權；在公園裡玩家可能要購買不同物種的動植物，來控制及維持園內的生態平衡，相對各位也要剷除過多及不必要的物種。興建道路、建造營地等等的設施吸引遊客，也是各位管理員的任務之一，如果沒有遊客來光臨大概也



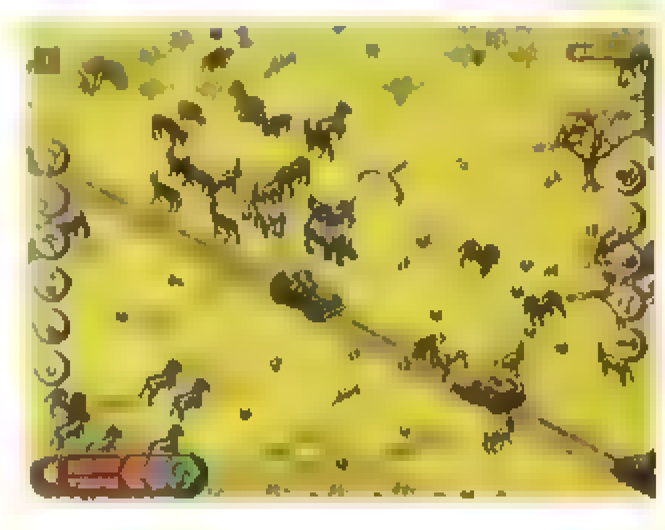
不會有收入，長期下來公園也只有關門大吉了。人員的僱用也是有一定的限制，各位玩家只能僱用附近村落的村民當僱員，所以各位所經營的公園是否成功，從村非的發展也可以反映出來。

除了以上的玩法之外，遊戲中提供了不少的動畫片段，效果非常不錯，各位也可以使用望遠鏡來觀察不同動物的生態舉



動，而且遊戲還提供了Field Guide供各位玩家認識不同動物的特性，再加上非常具挑戰性之問答題，使各位在玩遊戲之餘則多了解多學習一些野生動物知識，眞夠益智。

總括以上的玩法，筆者覺得這個遊戲是蠻不錯的，圖畫精美、控制簡單及其益智性都可以算是遊戲的最大賣點，而且遊戲中所提供詳盡的動植物資料更是難得一見，只可惜又是原文的遊戲，想必玩家也許會因此而卻步，又或者準備一本大大的字典來好好努力。但是相信這不是一件十分大不了的事情，多看不是就會多懂了嗎？倒是筆者認爲廠商該多花點心思在那本陽春的使用手冊上，否則就眞的是一粒老鼠屎壞了一鍋粥啦！哈哈哈！



（遊戲高手）

這種遊戲大概應該沒有什麼秘技吧！我想最值得一提的是各位玩家首先要K一下手冊，了解所有的資源及狀況吧！否則會像筆者第一次玩一樣，難逃被GAME OVER的命運 接著平均分配所有不同的物種，並了解它們互相之間的關係，並且把食物網建立起來 聽取不同專家的建議善用手上所得的銀兩 遊戲中所提供的地圖功能十分不錯，相當有利用價值。而且遊戲也會替各位玩家去分析一切物種的變化，並製出一張統計圖表以供參考。從這各位玩家可得知公園之運作情形以決定物種的增減。善用（建造）河流及道路去分隔相沖之物種以達平衡之效果。相信各位玩家一定都可以做得很好玩得過癮。

SAFARI SMARTS

●劇　情：B
●操　作：A
●畫　面：A+
●聲　效：A
●耐玩度：A
●娛樂性：A

綜合評比：A

【本文作者：宋紹組】

模擬野生動物園



★國外發行：RED ORB
★國內代理：憶弘
★遊戲類型：冒險
★發行版本：光碟×4
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1200元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx

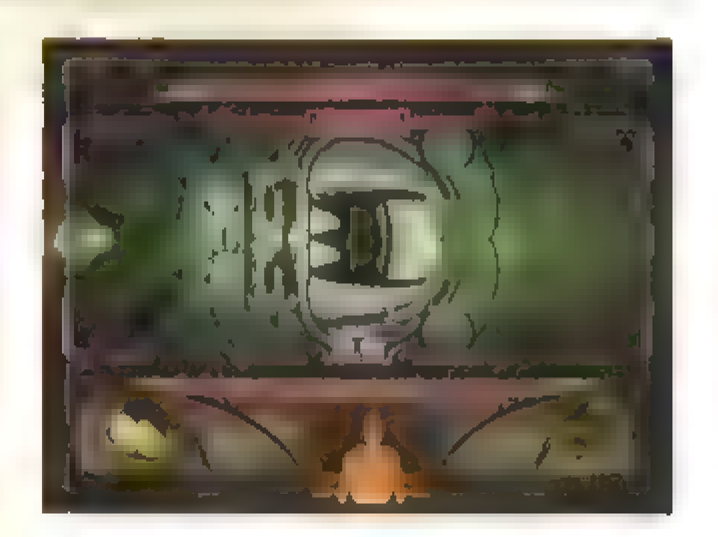


近年來PC遊戲設計大多偏向於DOOM LIKE類型又或者C&C即時戰略模式（這類遊戲發片數量真是有點氾濫），而冒險遊戲相對似乎被人們忽略了。不過無論如何這回愛好冒險遊戲的玩家有福了，《旅人計畫III》終於來了，這套由Presto Studios設計、Red Orb Entertainment代理的





《Journeyman Project 3：Legacy of Time》終於正式上市了。不過《旅人計劃III》基本上可算是延續第I、II集的故事內容，假如各位沒有玩過I、II集（現在也可能買不到）的話也許就點傷腦筋了，因為前面的故事內容大概就…搞不清楚了。在這裡讓筆者為各位簡單介紹一下故事的內容吧！



這個遊戲第一集內容基本上是設定在未來人類發展出時空旅行的設備，為了防止一些不可預測的事件發生人類成立了一個叫TSA的組織（Temporal Security Agency）來維護整個時空的安全（主要防止有人回到以往去改變歷史）。第二集則是以Agency 5追捕叛變的Agency 3為主要的內容。第三集則是延續第二集的劇情，但是在第二集中主角Agency 5 Gage因為某些原因所以失憶了，所以這兩集之間在關連上各位不用太介意。實際上第三集主要的故事內容是TSA打算關閉並禁止所有的時空旅行，但是由於Agency 3在從前的不小心引發出連鎖反應使得未來的時空因此受到波及（回到未來的劇情？），Agency 5也只好使用新型的時空旅行服回到過去盡力去拯救未來。



在《旅人計畫III》中所使用的圖形介面相比前兩集精進不少，因為第一集所使用的是類似幻燈片形式的圖形畫面，而第二集則在幻燈片中加插不少過關動畫。但在第三集中則已改用可360度轉動的圖形畫面，各位在場景中有更足夠的移動空間，無論上、下、左、右、斜角都任隨各位喜好，在自主性不知增加了多少，這大概能歸功於近二年來電腦硬體的大躍進吧！



遊戲在控制方面，由於《旅人計畫III》還要打打殺殺，所以控制就簡單多了，滑鼠基本上已控制一切，而且游標在不同的狀況下會變成不同的樣子，畫面上的東東是否可拿可用，一看便能清楚了。只不過作者認為在移動時需要一直按著滑鼠的設計實在有點麻煩，有些時候明明要向左移動卻變成向前移動了，真是有點奇怪，大概是電腦對方向定義不是太清楚的緣故。

《旅人計畫III》的氣氛營造算是十分不錯，筆者認為主要是由於每次過關均有大量的動畫再



加上雄偉真實的音效所致，如果各位仔細留意便會發現不同的場景中有不同的音響效果，各種的鳥聲、水聲、機械聲均十分明確真實，使人有種身歷其境的感覺。

《旅人計畫III》有一個更值得介紹的地方，就是故事的架構，一般冒險遊戲都是多場景單一結構的，意思就是假如各位沒有完成A就無法到達B（線性劇情），但在《旅人計畫III》中各位可隨時隨地穿梭於三個不同的場景中（分別為Atlantis、El Dorado和Shangri La）！假如各位玩家在任何一個場景卡住了，隨時可前往其他的場景中努力看看，電腦會為各位把先前的儲存下來，等想通再回來。相信這樣的非線性迷題將會使得各位玩家在遊戲中不至於被卡在其中的一關，直到找到救兵方可繼續進行遊戲。

如果硬要筆者在《旅人計畫III》挑出一些缺點的話，大概就是語言上的問題，在一大堆的英文對話中沒有字幕可真是一件挺吃力挺痛苦的事情。相信這也是遊戲不容易入賣的原因。另外遊戲也沒有Map地圖的功能，所以各位真的需要一步一腳印踏踏實實的去努力，並且要認清東西南北以免迷路。



基本上來說《旅人計畫III》實在是一個不錯的冒險遊戲，無論是故事的內容，畫面、音效、控制都是一流的，唯有英文有點難（又沒有字幕），不過各位假如喜好這類遊戲的話大概不會介意這一點點的問題，要不然也可以找找看那裡有攻略嘛！以這個價錢買四片光碟筆者覺得還蠻有價值的。



遊戲中各位要先找到Agency 3的時空服，裡面有一個Arthur可協助各位在冒險中解決一些謎題，另外謎題的設計也是十分多元化的，它包含了使用物品、啓用機械及對答式的，假如各位覺得困惑時可參考一下Arthur的提示。

時常存檔也是筆者常常提醒各位玩家的，因為它可以幫助各位避免做了一些無法補救的事情以致必須重新開始遊戲

另外遊戲的網站也提供不少的資料可供各位去參考，不論是文字、圖片各式各樣應有盡有，當然還有更新程式啦！各位玩家不妨可到www.journeymanproject3.com去探探究竟

●劇情　A+
●操作　A+
●[illegible]　A+
●音效　A+
●耐玩度：A+
●娛樂性：A+

綜合評比：A+

【本文作者 朱紹綱】



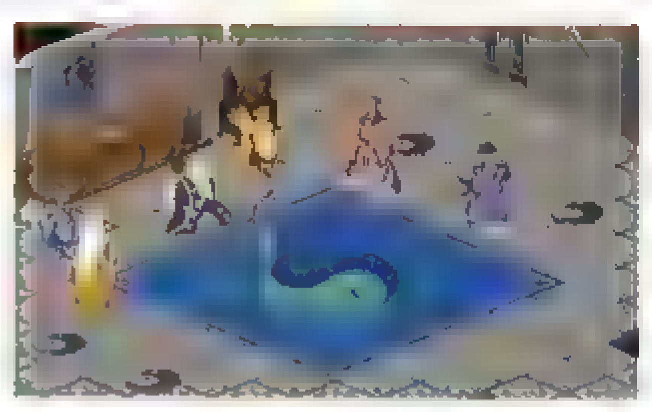
★設計公司：騰靈聯合電子
★發行公司：梵太師
★遊戲類型：角色扮演
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：486DX-66
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K
★密碼保護：無
★遊戲售價：740元
★測試配備：P-166、32MB DRAM、12x CD-ROM、S3、AWE32



西遊記的故事，早已是耳熟能詳的民間傳說，其來源也是中國四大名著之一，以此題材搬上電腦螢幕的例子也屢見不鮮，各種類型的遊戲，在無須考量著作權法的便利下，可謂各施所能，爭奇鬥豔。「美猴王」也是這種情況下的產物，比較不同的是，它以較爲少見的角色扮演型態呈現在電腦螢幕上，因此，要達到吸引玩家的目的，其難度原本就來得高。由於原著的故事長度頗爲嚇人，要如何將它塞在一個遊戲作品裡，適度的去蕪存菁是必須的，這也考驗了製作群的取捨智慧。能否迎合普羅大眾的脾胃，端視這一出擊。

在這款由海峽彼岸所製作的遊戲裡，玩者所扮演的，自然是故事的主人翁孫悟空。玩家將





伴隨他由一介靈明石猴，如何出海學道悟得正果，並獲賜悟空法號。情節由東勝神洲的花果山立地爲王開始，遊戲途程大致歷經南贍部洲、紅薇寺、白樺村、綠柳莊、紫蓬觀、斜月三星洞、桃花林、龍宮和地藏王大殿、雷峰塔等。論遊戲場景，的確稱得上壯觀，並兼具多樣性。遊戲畫面風格頗具古典風味，很能討喜對味的玩家。可惜色度與飽和度有些失焦，以致人物和怪物缺乏渾厚的視覺效果，立足於畫面中，顯得極度單薄。

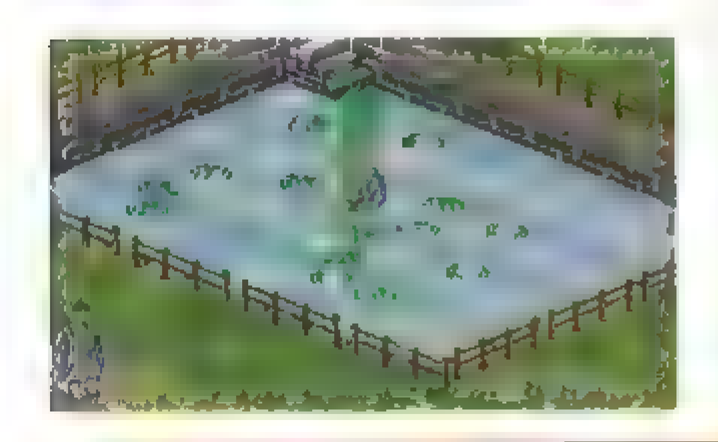
玩家若是被上述的眾多場景所惑，那就是草民失職了。場景之大與多，委實不在話下，唯弱點是劇情編排過於鬆散，平鋪直述倒還罷了，遊戲其間竟絲毫激不起任何高潮。在角色扮演的遊戲中，這樣的弱點已非「敗筆」所能形容了。說實在的，玩家如果不計較劇情編排與氣氛營造上的失敗，這樣的遊戲，倒不失爲殺時間的上品。很多個段落裡，主角只落得在同樣的場景中，不停的來來回回奔波，如此高的重複率，不由讓人心裡有氣。要論撐起遊戲時數的功臣，這得大大的記上一筆！

不可否認的，這款遊戲也有不少值得一書的優點。操作介面極爲便利、道具種類繁多、武



功與道法招式並具等等，將近三百種的物品道具，為的是提供遊戲中的煉丹功能所需，而這項煉丹的功能則是遊戲的一大特色。輔以『丹經』的記載，玩家可以適切的物品道具，隨心所欲的練成各式丹丸，這些丹丸有助於大幅提昇各項屬性，算是遊戲中最具不確定性和樂趣的部份。

針對繁多的物品道具，遊戲裡另有『負重』屬性設限，主角所能攜帶的物品多寡，端視使用的是何種袋子而定，而增加負載的各式布袋則散置於場景中，若能越早取得更替，對玩者自然越為有利。就草民的經驗來說，這項限制顯得頗為嚴苛。首先，在物品取捨的考量上即面臨了天人交戰，何者能捨，何者必須捨，端賴玩者的自由心證，萬一丟下重要道具，那也只有徒呼負負。再者，只要取得任何兵器，其重量通常立即導致滿載，但凡



裝不下的物品，即立時自動丟棄。這般設計手法，對玩者確是不盡友善。草民以為，智慧一點的方式，至少留給玩者有替換的選擇餘地吧？



關於遊戲的戰鬥系統，吾人約略可見，設計時的野心不小，惜後勁乏力。論戰鬥畫面與特效，雖不是魄力萬鈞、光彩眩目，但也中規中矩。可惜在各項數據、點數的運算上不盡合理，使得戰鬥落成了聊備一格、索然無味的苦差事。初期倒還有點戰鬥應有的難度和樂趣，可是待主角一升級後，整個情勢就完全變了樣，任他是何方神怪，盡皆不堪主角一擊。這樣的戰鬥系統，玩者何來樂趣之有？草民甚至懷疑，戰鬥系統之所以存在於這款遊戲中，莫非只因定位為角色扮演類型，不得不應應卯之故？

隨著戰鬥系統的失敗，怪物的設計也透著乏善可陳的缺點，莫論有無震懾的效果，輕敵才是玩者應有的態度。由是之故，數百種的物品道具當是只為煉丹之用，畢竟，主角實在並無食用的必要。這一環的不當表現，對於遊戲整體成績的殺傷力，委實不可以道里計。更何況，相對於精心設計的數百種物品道具，當初製作的苦心孤詣，又是情何以堪？

音樂與音效的表現顯然高明多了，幾首極富中國風的背景音樂，足以讓愛好此道的玩家如醉如癡，草民個人即頗為欣賞。只不過，其中若干樂曲，幾乎已成了具有中國風味遊戲的「共享」配樂，常玩此類遊戲的玩家，當可覺得耳熟。

要是這款遊戲的劇情結構與遊戲畫面也如戰鬥系統一般，草民或許不致如此抱憾。正如文首所言，遊戲製作時的野心不小，但因諸多缺失總和之後，使得它難以為大。情節鋪陳的鬆散並不似戰鬥系統般的致命，然一心求大的結果，反因細節上的疏忽，而營造不出緊湊的張力，大大折損了遊戲的表現。玩家要是有意嚐嚐『異國風味』，對於本文中所指陳的各項缺失，那就別太計較了。將之視為冒險遊戲，或許可收另類的樂趣與效果吧！

由於玩者所扮演的角色是靈猴，因此該當善加運用這項特點。遊戲裡出現的任何飛禽走獸，悟空都可以直接與之對話，很多情況都是因此而獲得重要訊息，或是遊戲才得以為繼。所以，千萬別輕忽了這些畜牲與禽獸…

遊戲伊始，應設法進入獨角洞，取得洞內的「開門芝麻」後才能進入其它位於花果山上的洞穴，這些洞穴俱皆覆有障眼法，尋找時可留意山壁的顏色和特異處，或仔細對照花果山地圖。

進入城鎮以後，若是碰到玩不下去的窘境，四處找找耍猴戲的同類。金、木、水、火、土，這五隻花果山來的猴子，會適時給于幫助的，同時，在不同的階段，也要留心找尋這五隻猴子，直到牠們化為猴毛並附在悟空身上為止。為因應負重的限制，要丟棄的道具應盡量選擇恢復性的物品，因為用不著嘛！

●劇　情：A-
●操　作：B+
●畫　面：A
●音　效：B+
●耐玩度：B+
●娛樂性：B+

綜合評比：B+

本文作者：ALEX

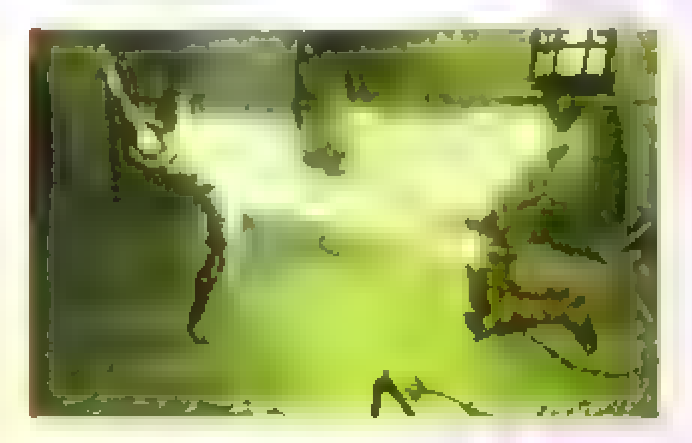


★國外發行：MICRO PROSE
★國內代理：第三波
★遊戲類型：動作冒險
★發行版本：光碟版×2
★使用平台：WIN95/DirectX
★適用機型：P75以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：1080元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、SB16、24X CD-ROM、巫毒卡



盼了許久的「暗黑大地」總算在國內上市了，這款採3D視野並結合動作成份的冒險遊戲，與之前的「般若魔界」是屬於相同的類型，不過在Kalisto純熟的技術下，可說是將製作水準推向另一個新的領域，値得國內製作公司與玩家借鏡。

其實Kalisto精湛的3D技術，也花了相當久的製作時間，或許正因如此，本作品並未支援VooDoo，只有Direct X的效果。不過遊戲整體呈現出來的畫面品質，並沒有讓筆者感到失望，該有的光影投射效果，都處理得十分出色。設計小組還考慮到玩家硬體配備的差異，將特效分爲三個階段，來維持遊戲進行時的流暢感。



在進入遊戲之前，玩家可選擇32K（高彩）或256色顯示模式，而且畫面亮度、對比及彩度也可以隨時進行調整。玩家很快就會發覺，「暗黑大地」在許多細節的處理，就是比同類型其他作品多了一份用心，所以才能夠獲得國外媒體高度的評價。

這部作品在故事取材上相當特別，相信當您看到遊戲畫面時，應該會以爲故事發生在中世紀時代，然而事實上是距離我們未來三個世紀以後的世界。當一顆巨大的彗星與地球擦肩而過，放射出數百顆致命的隕石，大災難改變了地球的生態，使地表終年籠罩在濃密的黑塵之下，形成了暗黑大地（Dark Earth）。如果您對這段歷史感到興趣，操作手冊有相當詳盡的介紹，筆者就不在此浪費篇幅了。



有了這樣的歷史背景，因此當內容中的場景、道具、人種，出現了過去、現代與未來的組合時，就不會讓人感到奇怪了。當然！劇情精彩更是「暗黑大地」吸引人的地方，玩家所扮演的主角Arkhan是一位火神守護者，在斯巴達城的地位雖然不是很高，但至少還受到一般民眾的尊敬。設計者花了很多的心思，將人性善惡放入遊戲裡，在許多關鍵性的謎題上，充分考驗了Arkhan分辨善惡的判斷能力。

說到Arkhan，筆者發覺很有趣的事情。從遊戲劇照上，各位可以看到Arkhan長相十分抱



歡，甚至嬰兒看到會嚇得做惡夢的地步，因此儘管劇情都是以他來發展，但設計者似乎為顧及市場，便在劇情中放入一位穿著火辣的女舞者（呃…那些稱得上是衣服嗎？），果然讓許多玩家產生錯誤的聯想，以為Arkhan是遊戲中的魔王，而女"戰士"才是主角（請參考遊戲手冊封面），而事實上她在遊戲中出現的鏡頭，比Arkhan的情人還要少，而且她的男人的條件，更是吻合鮮花插在牛糞上的情況－膽小癡肥、外加是個禿頭！好在遊戲確實是有不錯的內容，否則MICRO PROSE這下臉就丟大了。

本遊戲的結局雖然是固定的，但劇情發展並非像單線RPG，當主角到達定點才會展開事件的進行。玩家在冒險過程中的自由度算是很大，就如「般若魔界」沒有攻略順序的規定，不過故事主軸事件，會視目前劇情進度自動發生，因此您可能會錯過看到劇情發生的過程，就直接看到結果之後的畫面。這種做法，對遊戲企劃者是一大考驗，若是沒有夠份量的編劇能力，反而可能搞砸原先不錯的劇本。

除了上述的特色之外，我們再回頭看看人性善惡是如何表現在遊戲中。Arkhan在遊戲開始不久的時候，便已逐漸成為野獸，這時除了原先熟識的朋友還認得他，其他人都認為他是暗黑大地的生物（Creature），甚至還主動攻擊他，至於所謂的朋友，並不一定是誠心誠意，這時Arkhan就必須從收集的情報中，去分辨誰背叛了他？如果您仔細觀察Arkhan手持武器與人對話，此時對Arkhan較不熟識的人，可能會主動要求Arkhan收起武器。我們從這樣的設計中，就不難發覺設計者是如何用心來製作「暗黑大地」。



由於角色之間的對話對解謎相當重要，所以設計者還特別將「對話文字」獨立出來，讓玩家可以隨時查詢這些內容。這樣的設計對英文不是很好的玩家來說，真是一大福音！在此模式下，遊戲所有的行動會暫時停止，您可以放心地查字典。

在遊戲操控上，Arkhan在使用不同武器時，其動作都會跟著改變，特別是他在不同的心理狀況下（光明、黑暗或戰鬥），更會對同一件事物造成不同的影響。如果您有不錯的Game Pad搖桿，可以發揮出不錯的操控效果，使用鍵盤唯一的缺點，是當Arkhan在跑步的時候，不能夠讓他立即改變方向。不過整體來說，Arkhan至少不會發生到處撞牆的窘境、沒站好位置就無法做出動作、也不會在戰鬥中老是打不到敵人…。

喜愛3D動畫的人，更是不可錯過本遊戲！在許多事件的劇情發展上，都是以動畫手法來交代的喔，可看性十足。而且您還可以利用重播功能，隨時反覆觀看這些動畫（但必須是已發生的劇情）。在全程語音的配音效果上，雖不能說是非常出色，但也算是有不錯的水準了。至於遊戲難度，除了最後那場戰鬥很棘手之外，大致上的敵人都不算太難應付，反倒是部份謎題有點刁鑽，需要從文字訊息多加推敲才行。最後，在此推薦給喜愛動作冒險的玩家們。



過關高手

找不到存檔的地方嗎？在遊戲一開始Arkhan換衣服的地方，您可以在靠近洗臉槽附近的牆上，看到太陽神的記號，讓Arkhan站在記號前並按下空白鍵就可以存檔了。仔細在其他地方觀察，太陽神記號大約有十幾個，散佈在世界各處。與人談話一定要等對話內容重複為止，否則您可能會錯過許多關鍵性的提示。此外，除非必要的情況，願意與Arkhan談話的人，儘可能不要隨便攻擊他們。某些時候，讓Arkhan以黑暗面與人交談或檢查特定物品，會有意想不到的收穫，但請您注意，沒必要使用會加深中毒的特殊攻擊，那對劇情沒有任何幫助。記得養成存檔的好習慣，特別是使用Windows 98 Beta版的人，此版本與「暗黑大地」的相容性不是很好，有時會突然被踢出遊戲外！要格外注意。

- 劇情：A+
- 操作：A-
- 畫面：A
- 聲效：A
- 耐玩度：A
- 娛樂性：A

綜合評比：A

本文作者：宋明義



★國外發行：Creative Edge
★國內代理：力藝
★遊戲類型：即時戰略
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：486DX2-66
★　記憶體：8MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：650元
★測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD-ROM、S3 VIRGE/DX





在奇妙的光頭樂園裡頭，有著許多可愛無比的光頭小子到處跑來跑去，您將要把這些光頭小子給集合在一起，讓他們成為工人、建築工、士兵或是科學家，以便在這個世界當中存活下來。由於光頭小子本身並非十分聰明，所以您要指引他們如何去從事各式各樣的建設與發展工作，並且藉此來幫助他們打敗黑暗的勢力。

現在可以說是即時策略遊戲當道的時代，從終極動員令與魔獸爭霸引發這股風潮以來，似乎一點都沒有退燒的跡象，不過面對不是古代，現在或是未來兵器的遊戲內容，您是否會想要換換比較輕鬆且不同的口味呢？在這樣的期盼之下，於是就有了光頭樂園這款遊戲的誕生。



雖然光頭樂園是由Creative Edge公司所推出的一款作品，不過在代理商細心的將遊戲安裝介面更改為中文的情況之下，不注意的玩家恐怕還會以為這是一款國產遊戲呢！但是打從進入遊戲的一開始，卻又可以體會到遊戲反傳統的設計，不止是遊戲的風格與其他的同類遊戲大異其趣，而且居然連半點片頭動畫都沒有出現。

在遊戲畫面的表現方面，光頭樂園採用了SVGA解析度來進行製作，所以整個地圖畫面的本身就充滿了細膩無比的感覺，可惜在物件的配色與對比方面稍微遜色一些，不過當整個地圖上面都是滿滿的光頭小子時，其整體的遊戲速度也並沒有因此而變慢，這是遊戲一個相當值得讚許的優點。



除此之外，光頭樂園各種房屋外觀的設計真的是各具特色，而且既使是同一種類的房屋，隨著面積的大小不同也會跟著有著不同的改變。在光頭小子的動作表現方面，那更是棒得無話可說，光頭小子個頭雖小，但是其動態演出卻是十分精彩，先不論其職業外型的設計相當不錯，尤其是士兵攻擊的動作更是可愛萬分，玩家可以看著敵方不斷地逃命，我方緊追在後給予揮拳或是武器攻擊。



但是筆者覺得相當奇怪的一點，像光頭樂園這種這麼注重

畫面表現的作品，在音樂與音效方面的演出卻是乏善可陳，甚至是相當地糟糕透頂。光頭樂園的遊戲音樂，採用了傳統MIDI音樂直接播放的方式來處理，所以玩家電腦的音效卡之好壞，就嚴重影響到了音樂效果的優良與否。遊戲的音樂雖然不能說是很難聽，可是在變化不大的情況之下，玩家聽久了也會感到厭煩，更別說幾乎都聽不到什麼特殊音效出現了。



不過在遊戲的操作方面，光頭樂園的表現倒還算是相當不錯。遊戲採用全滑鼠操作，玩家並且還可以搭配熱鍵來一起進行遊戲，而且操作方式一點都不複雜，只是遊戲當中有一些圖像的功能，說明書上面並不是說得很清楚，像是鐵鍬滑鼠左鍵是挖右鍵是填就沒有提到，害得筆者一開始還以為是不是那裡弄錯了，要不然怎麼根本就不能填地呢？

光頭樂園的遊戲規則很簡單，只要想辦法把敵方全數殲滅便行了，如此清楚的設定，相信無論是初學者或是年齡較小的玩家，都可以很快地進入狀況當中。隨著遊戲的進行，玩家將要努力地增加自己的房屋，並且在房屋裡頭進行人員數目的調配，其多寡將會影響到各個項目的進行速度，如果一間房屋裡頭都沒有科學家的話，那麼玩家就沒有辦法進行科學的研究，同理可證，如果連一個士兵都沒有的話，那麼房屋很容易就會被敵方所佔領。

光只是房屋裡頭人多沒有用，玩家還得派光頭小子去戶外到處走動，這樣子不但資源才會不斷地增加，而且萬一敵人入侵的話，也才可以先行一步加以阻止與消滅。另外一方面，玩家也不能讓光頭小子赤手空拳地去攻擊敵人，所以就要靠著科學家研發出新的發明出來，這些發明將會有助於我方侵略的行動，不過由於屬於無差別攻擊，所以也要小心這些發明的放置位置才行。房屋裡頭的士兵同樣擔任著武器開發的工作，這樣子在戶外奔波的士兵才能夠順順利利地將敵人給打倒。



不過除了我方會不斷地壯大之外，敵方可也不是什麼省油的燈，所以玩家在遊玩這款遊戲的時候，一定要想辦法超越過敵人才行，無論是房屋的數目或是人員的數目都一樣。但只是直接給予正面攻擊的話，也不見得會對我方有多有利，所以適當的策略運用就顯得相當重要了。



光頭樂園並不是一款大作品，但它卻是一款不可多得的小品佳作，雖然沒有特別華麗的聲光效果演出，可是並不代表其遊戲性就會比其他那些大作差到那邊去。筆者個人覺得，對於從來沒有玩過即時戰略遊戲的玩家們來說，光頭樂園是一款相當不錯的初學作品，因為遊戲規則簡單易懂，再加上遊戲的關卡數目高達100關，等到您整款遊戲完成之後，相信也一定可以成為一位個中高手了。

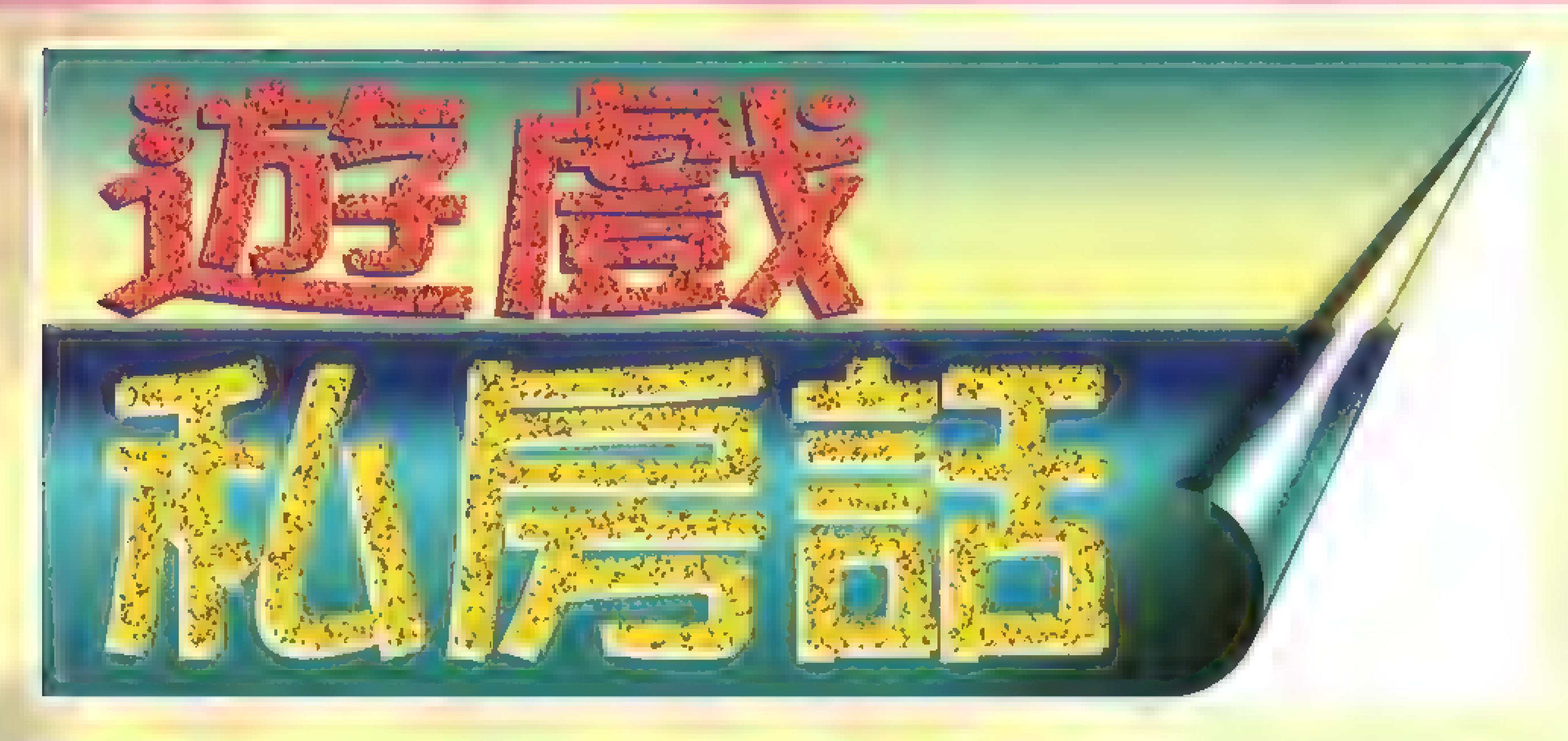
過關高手

遊玩這款遊戲的時候，最重要的一個重點就是不停地建設房屋，因為房屋不但是我方人力資源的主要來源，更可以藉此來發展各種的科學技術。遊戲內定的房屋皆為養育室，所以玩家必需要自行再更改建設成兵營或實驗室，當然，附近有足夠面積的話，也可以直接擴增房舍的面積。

另外建議玩家一點，最好先在房屋當中先行做好人員的分類工作，然後再派他們出去執行任務，這樣子將會節省掉許多戶外分類的時間，由於光頭小子可以隨時變更人員的種類，只要玩家善加利用這個功能，再配合上天使翅膀的功能，在沒有設定盾牌的情況之下，也可以對於敵人的房舍展開攻擊行動。

●操作　A
[illegible]　A
●音樂　B
●耐玩度：B+
●娛樂性：B+
綜合評比：B+

本文作者／JEFFRY



超時空英雄傳說2－北方密使



●屏蘋犁

從在軟世上看到北方密使已出版的消息，我就迫不急待的往電腦專賣店跑，終於皇天不負苦心人，讓我買到夢寐以求的遊戲「超時空英雄傳說2－北方密使」能買到這個遊戲，實在感到非常快樂，因為『它』的優點多多，缺點就只有那麼些些而以啦！所以我對它的評價還蠻高的。以下四點就是它的優點：

(1)北方密使的人物、背景、道具、開頭動畫等等的美工都做得十分精緻華麗，讓人看得賞心悅目，連村民都畫得美美帥帥的。

(2)北方密使中有三百多種的道具和物品；還有將近一百二十幾種的魔法、武術和劍術，每一種都有精美的動畫特效。讓你可以運用各種魔法、武術和劍術把敵人整得死去活來、求生不能、求死不得。近百種的職業任你轉來又轉去，培養出自己心目中的最佳戰士。

北方密使創新雙主線式玩法，你可以選擇用男主角或女主角來進行遊戲，兩個人的伙伴不同，相對的劇情也就不相同，連音樂也不一樣。不僅耐玩度高，還是多線式的劇情，令人一玩再玩，想大聲高唱「玩你千遍也不厭倦」

(4)北方密使的戰場有將近二十層的高度差，並且有15度斜角，看起來有立體的感覺，在戰場上還能夠看見掉落在地上、水上的寶物或寶箱，這點真是造福我這隻懶得找寶物的懶蟲。操作也很簡單，一隻滑鼠走天下或者是鍵盤愛好族都OK！操作得很流暢

北方密使在我心中，絕對有90分以上的資格。不過，再好的遊戲也是會有缺點的，當然北方密使也不例外有一次，正當我玩到很開心時，竟然當機了，而且不是一、兩次是連續四、五次這就是它唯一的缺點；不過，不知道是我的電腦有問題還是遊戲有問題？

假日令你感到無趣嗎？趕緊買一套「超時空英雄傳說2－北方密使」回家打發時間吧！價錢合理物超所值喔！



●璃子

Eva的漫、動畫已經在臺發行一段不算短的時間了，可見好東西是不會被掩埋

的。就在本人在電玩育樂展上得到華義要代理此game的消息之時，便立即向在一旁的同學籌錢，訂購此game。原先，華義預定在三月一日時推出，卻意外延後，使得筆者等呀等的，差點等出病來。

就在筆者拿到此game之時，著實感動了好一陣子，爲的是它精美的外包裝，以及其中所附贈的海報。當筆者終於安裝完成，進入遊戲之後，等待著我的是一段完美動畫以及明日香的"養眼鏡頭"(哈哈，那些心存不良的玩家可要失望了，這眞的只有"養眼"而已)。就在此時，我知道，800回以及數十天的等待都是値得的，沒有白費。Trust me！這絕對是一個錯過了便會終生遺憾的game。如果你在看過了Titanic之後心有所感、淚流不止的話，那麼，你更不容錯過這一個遊戲

在將此game玩完的過程之中，筆者有好幾次因眞嗣的遭遇而淚流滿面。雖然有人說只有悲劇結尾，才算"浪漫"，但筆者在玩完此game之後，心情依然十分的不快，爲什麼眞嗣要遭到如此悲慘的結局呢！爲什麼霧島不能和眞嗣在一起呢！爲什麼呢？說到這就令筆者想到了Titanic，爲什麼Jack會死？爲什麼Rose和Jack不能在一起？唉～雖然這種結局比較"淒美"，但～！總之，1多重的結局：兩個和霧島的結局，一個是和明日香的結局；2感情豐富的語音：動畫版的配音員所配的喲！；3貞本義行的超強畫功；4一極棒的劇情(雖然到了遊戲後期的時候很令人不爽)。不管你有沒有聽過Eva這個名詞，此套game絕對是你(妳)98年最明智的抉擇，錯過可惜喲～！

炎龍騎士團外傳-風之紋章



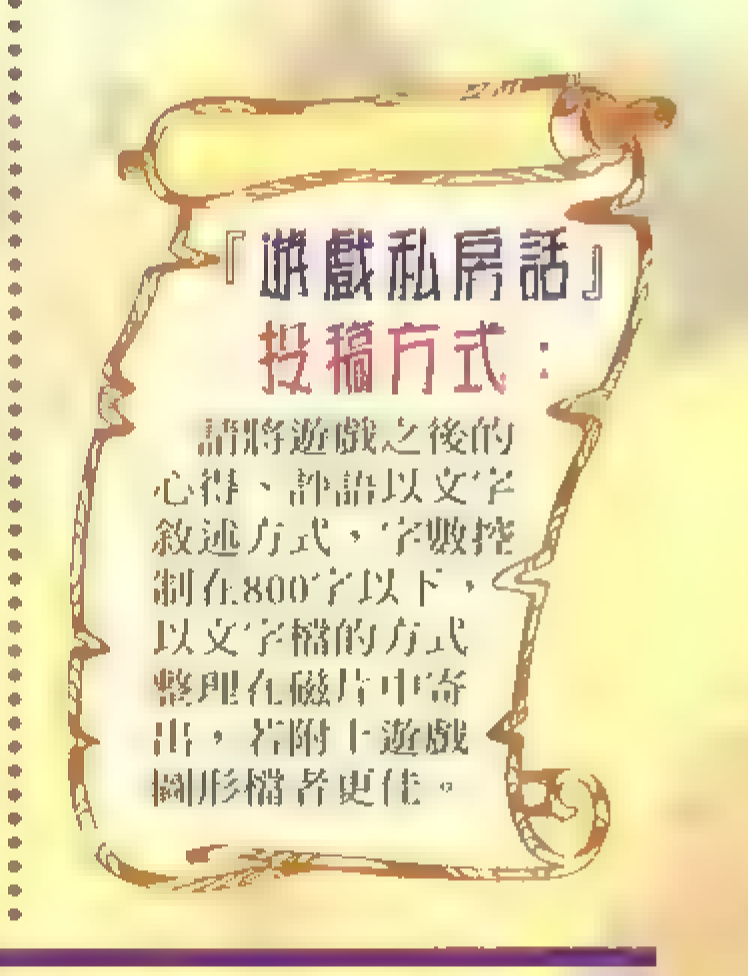
●王昱智

自從幾年前我玩過了"炎龍騎士團2"(以下簡稱"炎2")之後，就被它那各式各樣的大魄力動畫所吸引，也深深地期待著續集的推出。果然，最近漢堂公司就挾帶著"炎2"的餘勢，製作了"炎龍騎士團外傳－風之紋章"(以下簡稱"炎外")。

"炎外"的片頭乃採用3D動畫製成的，讓人有耳目一新的感覺，再加上製作公司精心錄製的配樂，更讓人爲之讚嘆。對於整體製作上，大都沿襲自"炎2"，我認爲改變較多的大概只有畫面畫風上的更改及轉職系統的調整吧！這次的畫面做的較精緻了，在戰鬥畫面上還可以清楚地看見敵人的五官，而各場景的構思上也是無話可說，尤其是那"狂信人之塔"，繪製得眞是壯麗無比；職業的轉變分成了光明系和黑暗系，還有原本的"祕密職業"，黑暗系在攻擊力的提升上較快，而光明系則偏重於防禦力的升等。

在遊戲各方面，有的承襲自二代，有的作了小幅的更改，例如經驗値的增加，不再是人物的說話，而是在畫面上直接顯示了。如果硬要挑缺點的話，也只能挑出一個來：出擊人物過少－這次的我方人物只有十幾個，較二代爲少，打起來自然就沒有"炎2"那種"團戰"的快感。敵人方面，力量大部分皆屬中等，AI也蠻高的，可惜27關的王太好打了，只要讓防禦力高的圍在他身邊，僧侶遠離他並在後方專司補血，就可以把他輕鬆解決了(如果玩過二代的玩家，應該還沒忘記"空魔神"吧？那時等級如果不夠高，打起來簡直就像是一場惡夢)。

"炎龍系列"是我最喜歡的國產S-RPG遊戲，有變線式劇情、寶物及秘密商店，還有華麗的大魄力戰鬥動畫，在各方面表現均屬上乘，再加上雙CD中各種風格的配樂，是一套不可錯過的佳作，我在此給予評價99分。




DOMO


軒轅劍
黃金紀念版
經典
合璧
天籟
典藏
全球第一套中國風味武俠RPG、國內遊戲史上不朽之經典名作『軒轅劍』系列，堂堂典藏版黃金CD化！
一舉收錄『軒轅劍』『軒轅劍貳』『軒轅劍外傳 楓之舞』三鉅作，一氣呵成，重溫經典之美！
收錄十餘首重新編曲之軒轅劍系列配樂CD音軌，氣勢磅礡，風格獨特，絕對物超所值！
內附典雅軒轅劍書籤八張及海報一張，精美桌布集一套，保證前所未見，彌足珍貴。
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
02 2156 0055
DOMO
黃金光碟版
限量發行
預定四月底發售
G1001790

大富翁 4

大富翁 4 幫助您完成夢想！

最受歡迎、玩家年齡層最廣的重量級休閒益智遊戲又來了！生動活潑的人物動態，淋漓盡致的聲光效果，所有人物、建築及各風景名勝皆以擬真的3D模型建構，宛如五彩繽紛的玩具世界。



★ 寓教於樂老少咸宜，適合全家同樂
★ 可1～4人競賽多人同玩樂趣加倍

★ 舞台橫跨臺灣、大陸、美、日等地
★ 五花八門、損人利己的卡片、道具
★ 規則可自由設定，遊戲變化更豐富
★ 可愛的造型設定，活潑的3D動畫
★ 輕鬆悅耳的配樂，生動的全程語音

讓我們攜手共創全世界的經濟奇蹟！

策略性十足的卡片道具，自由彈性設定的遊戲規則，讓遊戲性更為豐富多變化。

鮮活的人物，豐富的事件，人生百態喜怒哀樂盡在遊戲中。



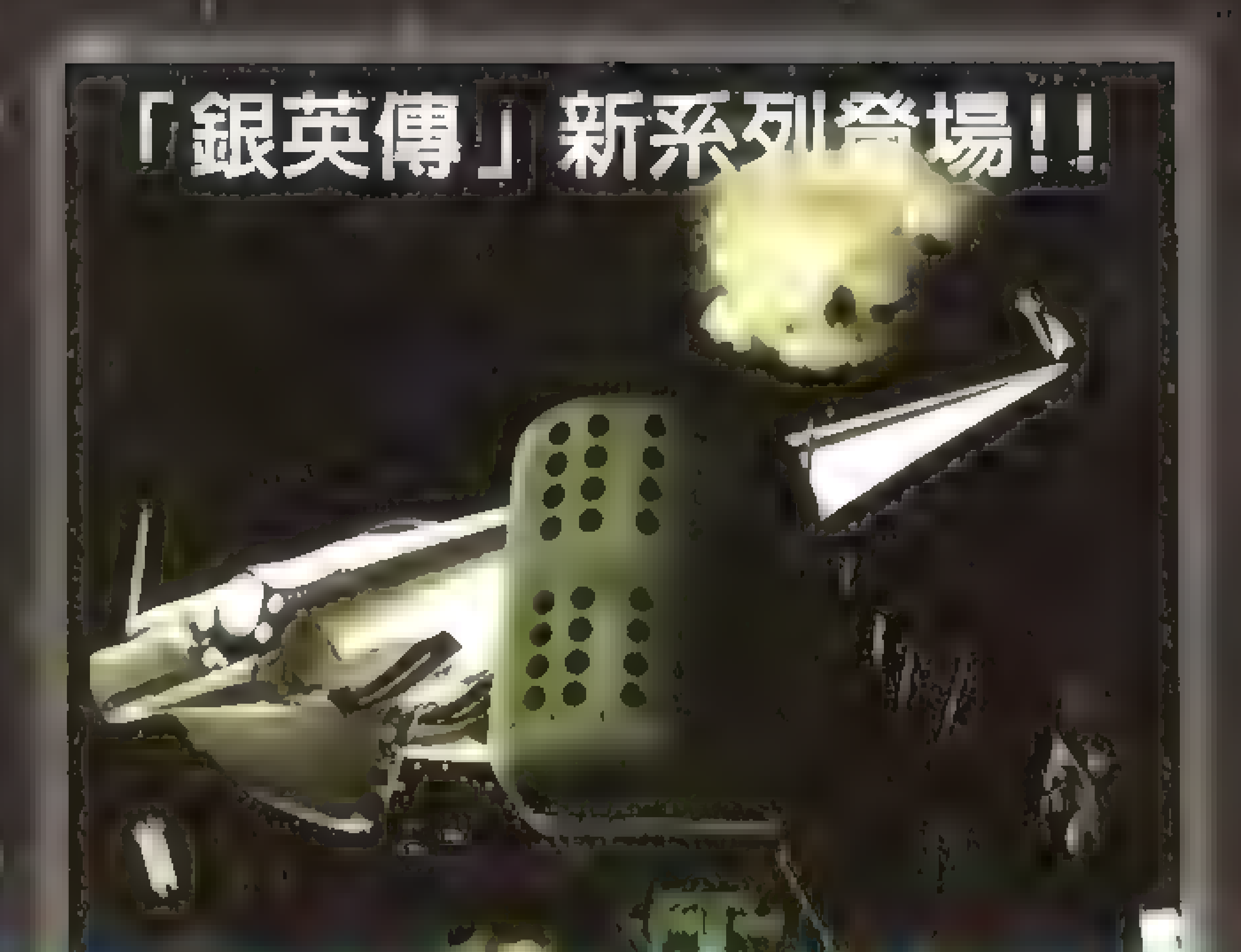
大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F







BOTHTEC



銀河英雄傳說 V

Windows95中文版 改版中



宇宙曆796年
廣大遼闊的銀河
儼然成為針鋒相對的銀河帝國與
自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場
帝國軍年輕的軍事天才～萊因哈特
以及同盟軍「不敗的魔術師」～楊威利
在這兩派正義的激烈衝突之下
銀河已被名為野心的熊熊火焰燃燒
「銀河英雄傳說V」正是嘗試著將這些
慘烈而悲壯的銀河戰役忠實的予以重現
以廣闊的銀河為舞台，眾多個性迥異的
登場人物將於此進行戲劇化的鬥爭
籠罩著銀河的將會是悲慘的黑暗，抑或希望的光輝
現在，這個銀河的歷史就託付在你的手中了

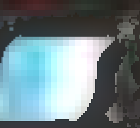


銀河英雄傳說IV

Windows95 中文版

熱烈發售中





大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)2356-3567 FAX:(02)2356-
http://www.softstar.com.tw/


最暢銷的直升機模擬遊戲
全新換裝，捲土重來 !!



■最壯闊的即時策略遊戲，超過200個行星供你控制及探索

■星際大戰的玩家們美夢即將成真，你可以選擇命令反抗同盟軍或是帝國軍

■使用即時性的3D戰術圖形，玩者可以對每 直接下命令，並且立即做出反應

■完全收錄星際大戰的知名主角

■ Internet、LAN，或者是 可以兩人同時對抗作戰

LUCAS Arts

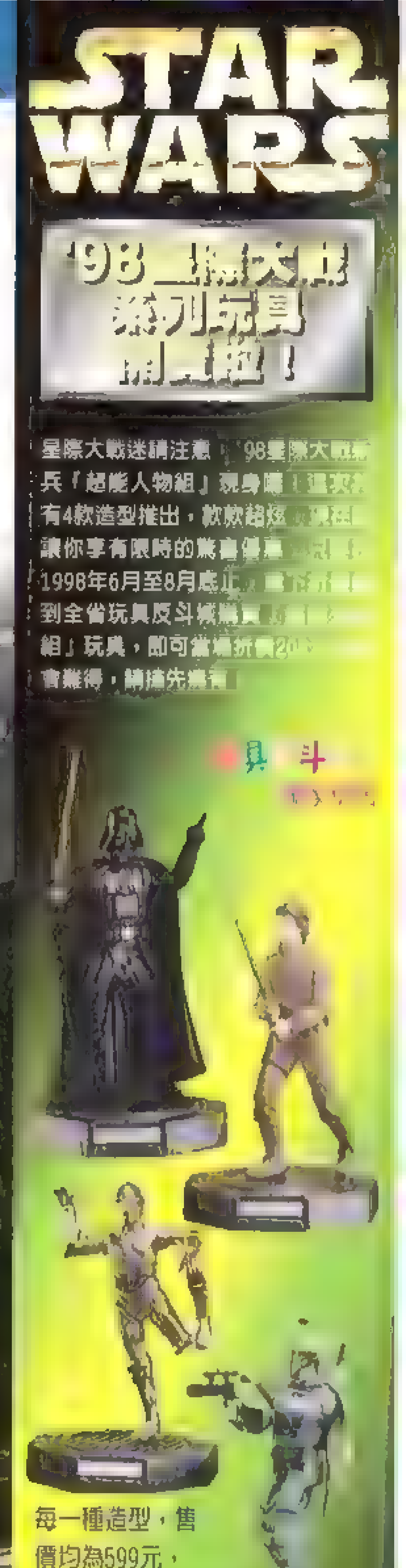
松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL 台北(02)2704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837　代理發行

孩之寶1998年最新星際大戰人物造型大抽獎

請將「反抗軍」或「聖殿之謎」的手冊截角貼於明信片，註明姓名和連絡方式，在6/30前寄回松崗休閒軟體部即可參加抽獎。數台價值數千元的超大型X-Wing、天行者人物造型、電影經典畫面場景組合，及鈦戰機進口原版海報，等待各位絕地武士們各憑本事囉！



TAIWAN　UNALIS











星海既出，誰與爭鋒！



浩瀚星海的終極盟主，等你前來角逐！



WARCRAFT



魔幻天下

THE FANCY POUS

熱鬧滾滾一統銀河霸業

新 世 代 策 略 型 益 智 遊 戲 神 氣 登 場


◎迷你遊戲穿插其中，牽動您的神經，挑戰您的反應！

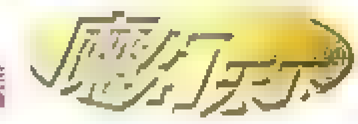

◎戰鬥屬將各具特色，知人善用是得勝的不二法門。


◎所有建築、角色皆以3D技術製作，細膩生動，栩栩如生！


◎結合策略與培育的新世代大富翁遊戲，輕鬆上手，歡樂無限

◎輕輕鬆鬆大富翁遊戲方式上手容易毫不費力
◎千奇百怪全角色3D構成有血有肉幾可亂真
◎超華麗戰鬥動畫一氣呵成怕你嗜殺成性無法自拔
◎加入升級概念數十位培育角色越戰越勇愈挫愈強
◎賺錢花招五花八門應有盡有讓你痛快淋漓一夕致富
◎截然不同四門種族四種邏輯四種玩法一魚四吃更加耐玩
◎無料附贈網路連線多人同樂勾心鬥角爽快加倍

預定七月發售





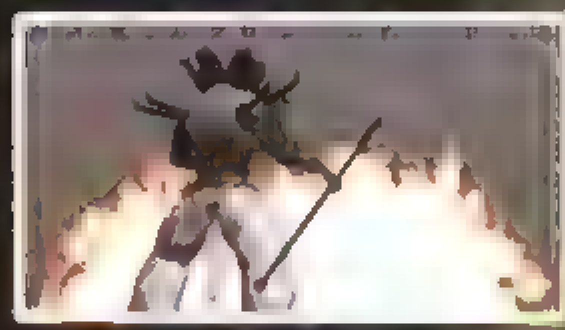




這是一套您不可錯過的好遊戲!!
人間道
少年燕赤霞
如何斬妖伏魔!!
即時的動作遊戲
內容豐富多變化
簡易的操作方法
上市熱賣中!!
誠徵:
ENGINE
TECHNOLOGY CO., LTD.
開發製作:
安峻科技
TEL:(02)29651782
代理發行:
軟體世界
智冠科技股份有限公司
北區:(02)2788-9188
中區:(04)202-0870
南區:(07)815-0988







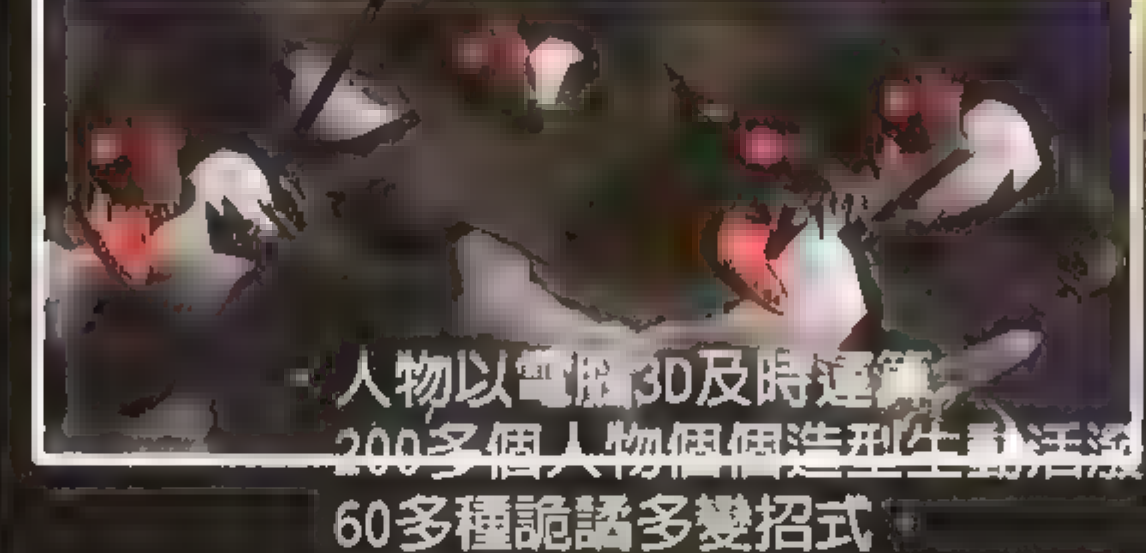








魔龍



- 人物以電腦3D及時運算
- 200多個人物個個造型生動活潑，60多種詭譎多變招式
- 豐富的場景設計與美妙的音效
- 使用Direct X 移動的畫面和人物，展現靈活的操縱感
- 逼真的戰鬥模擬系統，採取正統的RPG型式。
- 採用近、中、遠程不同距離的武器系統操縱，樂趣無窮
- 先進、難纏的人工智慧敵人
- 靈活運用滑鼠、鍵盤及搖桿
- 簡化滑鼠操縱，提高空間的使用性；具有最實用的選擇界面，使您更得心應手。
- 地圖以640×480×256高解析度的3D光影處理，產生絕佳的畫面，保證過癮。


Harmonic World of Spirit
魔龍傳奇
傳說



掌握精準數字・創造非凡利潤

進銷存寶典98

NEW

產品進出零缺失
帳款結算零負擔
電腦作業零阻礙



[illegible]功能對照表

產品編號	C042	C043	C044	C045
功能＼版本＼訂價	普及版	標準版	專業版	大器版
客戶[illegible]	●	●	●	●
客戶[illegible]管理	●	●	●	●
[illegible]式查詢	●	●	●	●
客戶信用[illegible]管理			●	●
[illegible]格式[illegible]報表			●	●
產品資料管理[illegible]	●	●	●	●
庫存管理[illegible]數量[illegible]成本		●	●	●
[illegible]對照			●	●
[illegible]	●	●	●	●
[illegible]	●	●	●	●
[illegible]計算方式（含加權平均成本）		●	●	●
[illegible]		●	●	●
[illegible]			●	●
[illegible]			●	●
[illegible]			●	●
庫存數量調整		●	●	●
[illegible]			●	●
[illegible]			●	●
[illegible]				●
[illegible]				●
[illegible]售價[illegible]				●
[illegible]售價[illegible]費用金				●
[illegible]			●	●
[illegible]進貨			●	●
[illegible]轉訂購			●	●
[illegible]訂購[illegible]進貨			●	●
進貨[illegible]銷貨	●	●	●	●
進貨退貨[illegible]銷貨退貨	●	●	●	●
[illegible]帳款[illegible]應付帳款	●	●	●	●
對帳單		●	●	●
帳款[illegible]	●	●	●	●
[illegible]管理	●	●	●	●
[illegible]金管理			●	●
基本報表[illegible]標籤	●	●	●	●
[illegible]標籤			●	●
統計圖表			●	●
[illegible]				●
密碼與權限管理		●	●	●
業務員[illegible]採購員管理			●	●
[illegible]自動學習及管理[illegible]	●	●	●	●
金額及數量之[illegible]數點位數及進位法設定	●	●	●	●
資料維護	●	●	●	●
資料備份回存		●	●	●
使用環境	單機	單機	網路	網路
建議售價	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
特惠價	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



製作研發　亞資科技股份有限公司
地　　址　高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976・815-1981
傳　　真：(07)815-0910

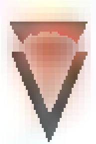


代理發行　智冠科技股份有限公司
地　　址　高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250・251
(04)2020870・(02)7889188

購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買 2.可利用郵撥帳號41081300 郵撥帳戶：亞資科技股份有限公司收

重回炎龍戰史

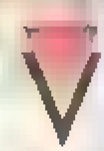
所有炎龍騎士團的團員請注意



炎龍騎士團 1〈邪神之封印〉與炎龍騎士團 2〈黃金城之謎〉

將改為Win95版光碟紀念珍藏合輯

想完整收藏炎龍系列的炎迷們請切勿錯過



應眾多炎迷們強烈要求，同步推出炎龍系列攻略設定集

內容包含炎龍系列遊戲之完全攻略、人物設定介紹

以及外傳網路精采連載小說

全部限量發售，絕對超值典藏

預定六月發行



DYNASTY

漢堂國際資訊股份有限公司

高雄市中正四路211號13樓之2　TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970
E-MAIL:dynasty@tptsl.seed.net.tw　http://www.dynasty.com.tw



軟體世界雜誌自1989年4月創刊迄今，正式進入第十個年頭，感謝眾多讀者九年來的熱情支持與參與，本社特與聯合報、東森電視台（東視）"遊戲駭客族"節目共同舉辦"非常駭客－電腦遊戲排行榜"媒體整合活動，無論您喜歡看雜誌、看報紙還是看電視，都有機會參與，還有機會將大獎帶回家。

基於作業考量，本活動只限台灣地區（不便之處，敬請見諒）







非常活動

讀者只要填寫軟體世界雜誌"邁進十周年－非常駭客票選單"或填寫聯合報每周三的"資訊版"內所提供的票選單，寄回本社，即可參加每月送及每季送的非常駭客活動。

軟體世界雜誌：

請填寫本刊"邁向十周年－非常駭客票選單"寄回高雄郵政18-69號信箱（免貼回郵）

聯合報：

請剪下並填寫聯合報每周三"資訊版"內之"非常駭客－電腦遊戲排行榜"票選單，貼在明信片上寄回高雄郵政18-69號信箱軟體世界雜誌社收即可。

填寫內容：

請填寫你所玩過最近三個月內出版的電腦遊戲中，您認為最HIGH、最HOT、最COOL（酷）的電腦遊戲名稱（限填一個），及您的姓名、連絡住址、連絡電話，即可參加抽獎。

所有排行榜及得獎名單，將於各期軟體世界雜誌及東視"遊戲駭客族"節目中公佈。（東視"遊戲駭客族"播出時間：東視綜合台每周日下午5:00～6:00）

英普達資訊網（www.is.net.tw）也有本活動詳細介紹！

這麼「好康」的活動，
聰明的電玩行家，錯過豈不太遜了！

東視遊戲駭客族 • 聯合報 • 力碩 HANNEL 力碩資訊 超商新通路
軟體世界雜誌 • 英普達資訊服務網 ★ ★

非常獎項

每月送PLUS每季送

・每月抽出50名幸運讀者，贈送本月熱門軟體乙套及英普達isnet免費上線時數。
・每季還可參加"非常駭客"大抽獎

★本季季抽獎項內容

・非常駭客獎（一　名）：比雅久PMX摩拖車一部
・非常熱門獎（五　名）：普麗光電數位相機一部
・非常酷辣獎（十　名）：啓亨魔虎克3D遊戲昇級卡
・非常聳動獎（廿　名）：阪京"3D超重低音"電玩專用喇叭一套
・非常軟體獎（五十名）：熱門電玩遊戲一套
（敬請留意獎項發佈內容）

◆每月送

本月贈送：美國職棒大聯盟【美商藝電提供】

◆每季送

非常駭客獎（一名）

◎比雅久PMX摩拖車一部



比雅久機車提供

非常熱門獎（五名）

◎DC-300數位相機



普麗光電提供

非常酷辣獎（十名）

◎啓亨魔虎克3D遊戲昇級卡



啓亨提供

非常聳動獎（廿名）

◎"3D超重低音"電玩專用喇叭

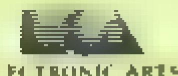


阪京提供

非常不過癮

如果您覺得不過癮?!不打緊!!本月您還可參加"訂聯合報送熱門軟體"活動，免抽獎，馬上擁有本月最熱門電玩的強力震憾〔六月份贈品：『美國職棒大聯盟』或『世界盃足球賽』(二選一)，若未指定，得獎者一律贈送美國職棒大聯盟乙套〕參加辦法請參閱每周三聯合報"資訊版"上活動告示牌說明。

如果您還覺得不過癮！本月特別開放"訂軟體世界雜誌送熱門軟體"的活動，一樣免抽獎，立即擁有熱門電玩的強力震憾。


比雅久機車・ 阪京實業股份有限公司・ 啓亨股份有限公司
PRETEC 普麗光電股份有限公司・ 美商藝電股份有限公司 ★ ★

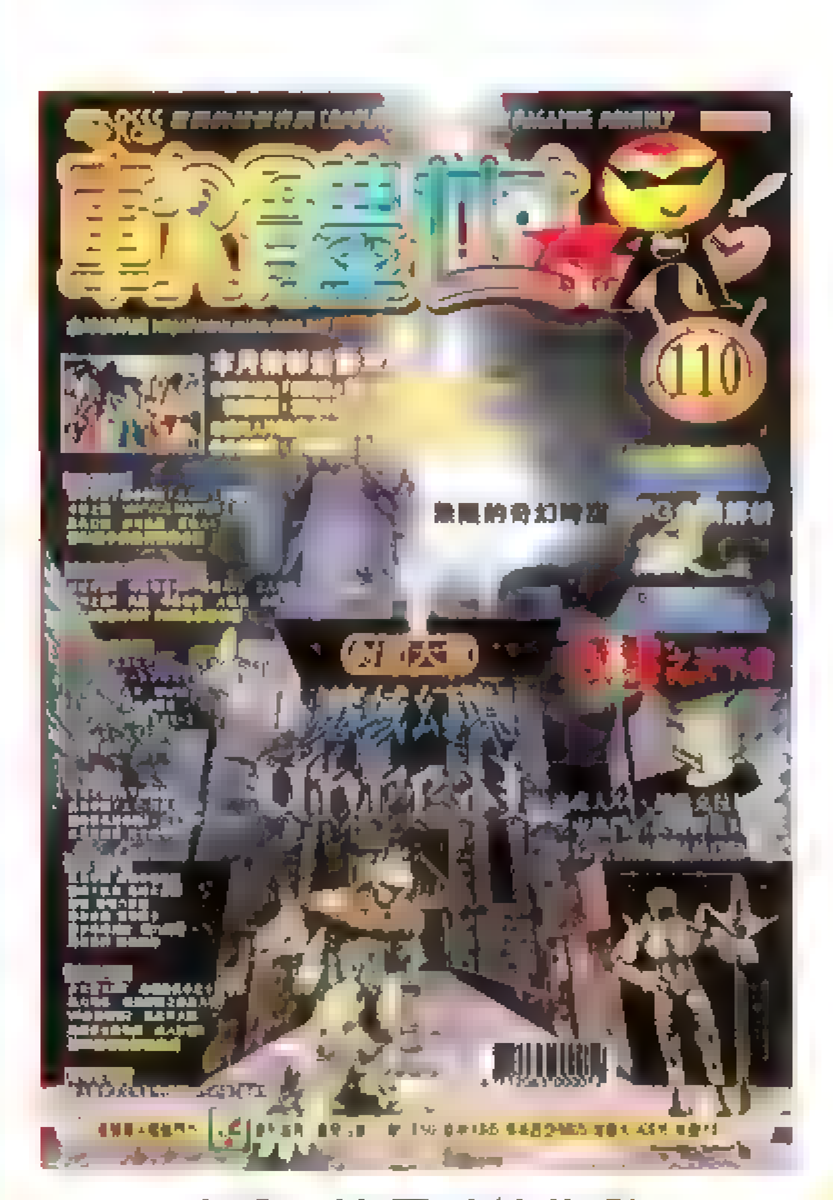
狂賀

軟體世界 連續三期躍登  電腦雜誌銷售排行

榜 

這就是軟體世界雜誌 期期出刊

你偏偏買不到的秘密



切記:捷足才能先登

全球華人電腦門市. 7 便利超商. 書局均售

公司專訪篇



業界動態篇



登記／局版臺誌字第177號　帳號／41941885

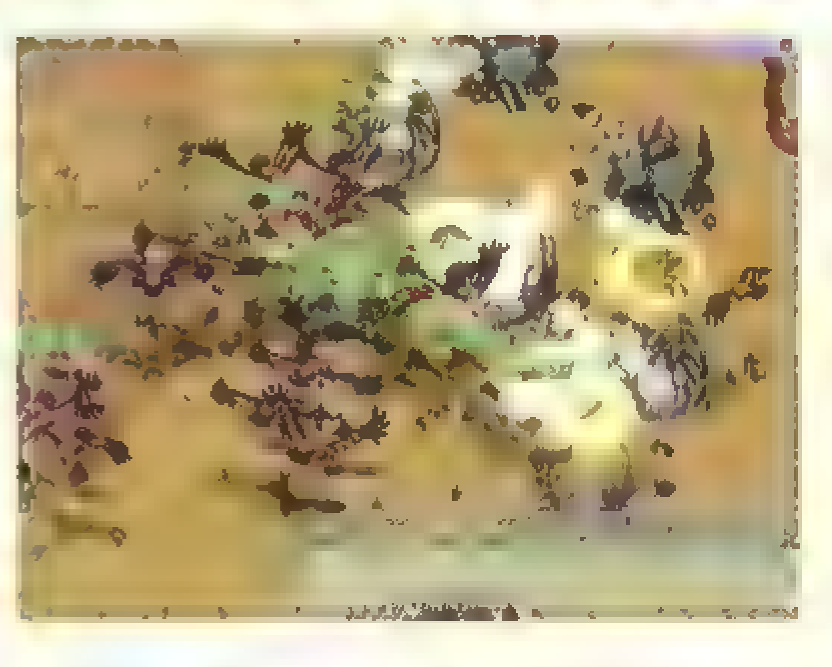
遊戲公司專訪 大點科技

皮蛋妹

細說重頭、「大點」歷史…

今兒個皮蛋妹要帶讀者們來瞧瞧的是大點科技，沒聽過是吧！說不定還有玩家正在納悶這大點是啥東東哩？到底這個大點、BIG POINT是啥米碗粿咧？嗯！別急別急，讓皮蛋妹慢慢說給您聽…

說到這大點啊！可還真沒啥歷史可說的哩，不過相信讀者您一定很好奇？既然沒啥歷史可考究，那皮蛋妹又為何要細說從頭哩！這箇中奧妙呢！就全繫在他們總經理～李超群先生身上，說起這李總經理超群先生的名號，我想老一輩的玩家一定都耳熟能詳吧！雖說他是骨灰級的程式設計師，可是他老人家可還不怎麼年長哩！實際的年齡還不到30歲呢！不過咱們女性讀者可就要失望啦！人家已經有糟糠之妻了，而且還伉儷情深的相互扶持做遊戲呢！關於李超群先生的作品，皮蛋妹說起幾套遊戲來，相信讀者一定就有印象囉！像是早期的三界諭、四川省、異形方塊等等老GAME，在國內自製遊戲剛起步的時候，就有李超群先生辛苦建設的腳印了，而至於這些與大點科技又有啥關連呢？這大點啊！可就是咱們李超群先生辛辛苦苦一手建立的王國，它原本是隸屬於第三波旗下的工作室，但在第三波公司政策的考量與整體遊戲發展的未來規劃之下，李超群先生決定接受公司的輔導，自己出來成立一間獨立的公司，也就因此有了大點科技的產生啦！



在和李超群先生的訪談之中，給皮蛋妹的感覺是：他是個相當隨和風趣的人，雖然現在已貴為總經理，但是他可一點也都沒有大架子唷！大點科技是在去年七月間成立的，位在和平東路二段資策會的對面（不過聽說事業越做越大，要搬家了！），目前他們公司有12名成員，4位負責程式設計、6名美工，另外還有兩個企劃。至於皮蛋妹相當感興趣的問題～為何叫大點？李超群的答覆是：好念啊！而且經過眾人的投票，大夥兒都沒有異議，所以就決定取這個響亮又好記

的名字，李超群還特別說：如果以後公司有機會股票可以上市上櫃的話，相信一定沒有人會和他們有相同的名字。(編按：嗯！這傢伙的野心可還真不小啊！)

除此之外大點還有一個與眾不同之處唷！他們和中原大學配合了一個合成計畫，這算是學校回饋給社會的貢獻，這個專案呢！幫助大點的程式引擎不少的忙，他們可以將他們的構想，希望程式能達到的水準與中原大學的教授討論，然後再交予研究生研究，接著再將寫好的程式和大點方面的技術人員來討論，皮蛋妹覺得其實這是一項蠻正面的活動，一般給人的印象是玩遊戲會荒廢學業（皮蛋妹插花：雖然我自己就是如此），尤其是父母親都會極力排斥，但是現在能將設計遊戲轉而切入學術領域，讓更多人體驗到遊戲的好玩之處，也能吸引更多的人才加入遊戲界，提升國內的遊戲製作水準，我想這才是玩家之福吧！也不會讓國內的遊戲廠商面臨無將可用的窘境。

成立至今已八個月的大點科技，在遊戲界還算是個初出茅廬的小夥子，可是他們的掌櫃卻是在遊戲界中歷練風霜的老傢伙，真可說是個奇特的組合，至於這樣的組合有什麼想要呈現給玩家的呢？就讓咱們接著看下去吧！大點的處女作是套即時戰略遊戲～伊甸風暴，相信玩家應該已經看過雜誌上的介紹了吧！所以皮蛋妹在訪問李超群的時候，就單刀直入的問起他做這套遊戲的緣由了，讓咱們來聽聽他是怎麼說的…



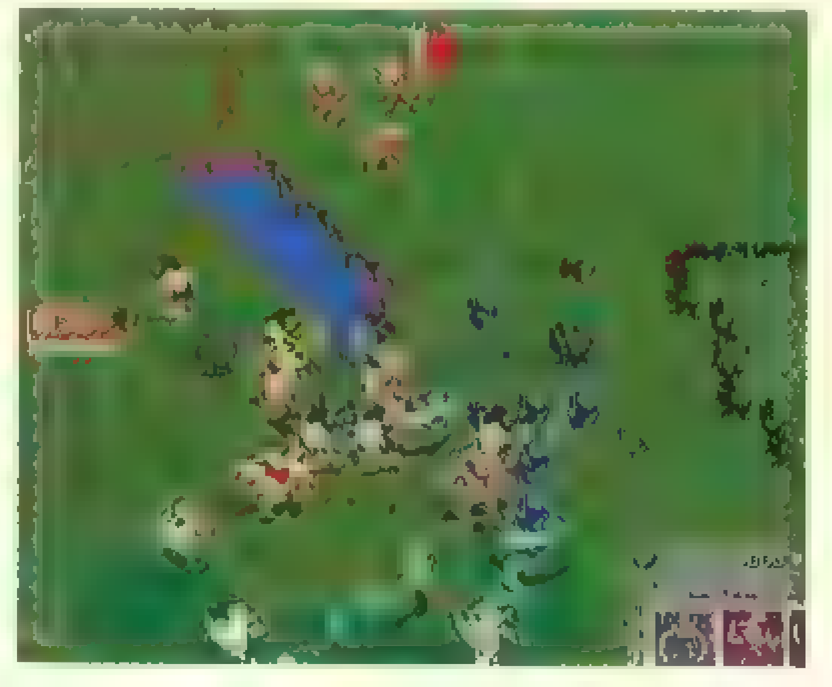
李超群先生：因為我自己不喜歡太過灰暗的東西，雖然呈現出來的效果會比較真實，但是總給人陰沈的感覺，所以自己在做遊戲的時候也儘量避免，而這套伊甸風暴雖然也是即時戰略的遊戲，但是裡頭可沒有血腥的畫面，而我個人喜歡比較Q的東西，所以遊戲是採用2D來繪圖，但是在遊戲中呈現出來的效果也不會輸給3D唷！像遊戲裡頭的人死了還會出現像是舍利子的東西呢！同樣是表現死亡的狀態，為何不做的可愛一些呢？說起做這類型遊戲的緣由乃是因為我自己喜歡玩的緣故，因此想做同性質的GAME，而男與女的話題正好是最現成的腳本啊！在伊甸風暴中玩家不需要一關關的破，可以挑選自己喜歡的來玩，不過愈到後面遊戲的等級越難唷！在遊戲中還設計了可以讓小人昇級的建築物，玩家屆時可別忘了讓他們LEAVEL UP一番。

皮蛋妹：可否再為我們的讀者介紹一下伊甸風暴這套遊戲呢？

李超群先生：當然可以啊！我先從故事說起好了：就在宇宙一片混沌，開天闢地之初，地球之外的神仙島上神仙山中的神仙窩裡，有一對神公和仙母。在一個溫馨的夜裡，神公和仙母一如往常地在努力工作著，他們的工作就是利用一雙巧手創造出千千萬萬個男與女，再放到地球上，並且細心的教導人類如何創造自己的文明；神公和仙母按照自己的形象，專注地捏塑著各自心目中最完美的小泥人。而他倆一邊工作一邊玩鬧著，也許是嬉鬧過了頭，由開始的打情罵俏，逐漸地火藥味愈來愈濃，終於演變成全武行，兩人為了證明自己的設計最完美無瑕，於是武裝起泥塑的小人偶，並迅速放到地球上佔領自己的地盤，雙方人馬也由和諧共處變成兵戎相見，男與女的戰爭於焉展開……

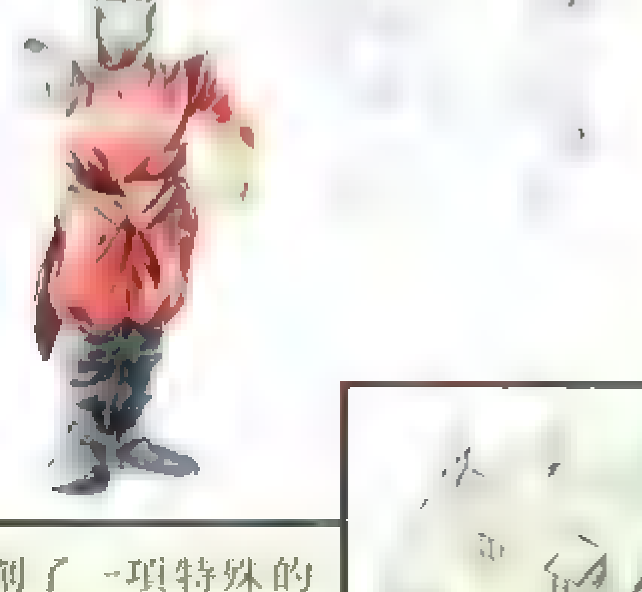
皮蛋妹：嗯！很特別的故事，那遊戲有什麼特點咧？

李超群先生：關於操作介面是比較大的突破之處，遊戲中採用真正的全畫面（640×480）戰場顯示，搭配可隨意搬動位置的操作介面，玩家如果高興的話甚至可將整個介面移出螢幕畫面之外，這樣不但擴大了許多戰場視野，更處理掉有些礙眼又妨礙指揮的操作介面。遊戲中的畫面相當流暢絕不會發生Mouse Cursor有Delay的現象，或者是不

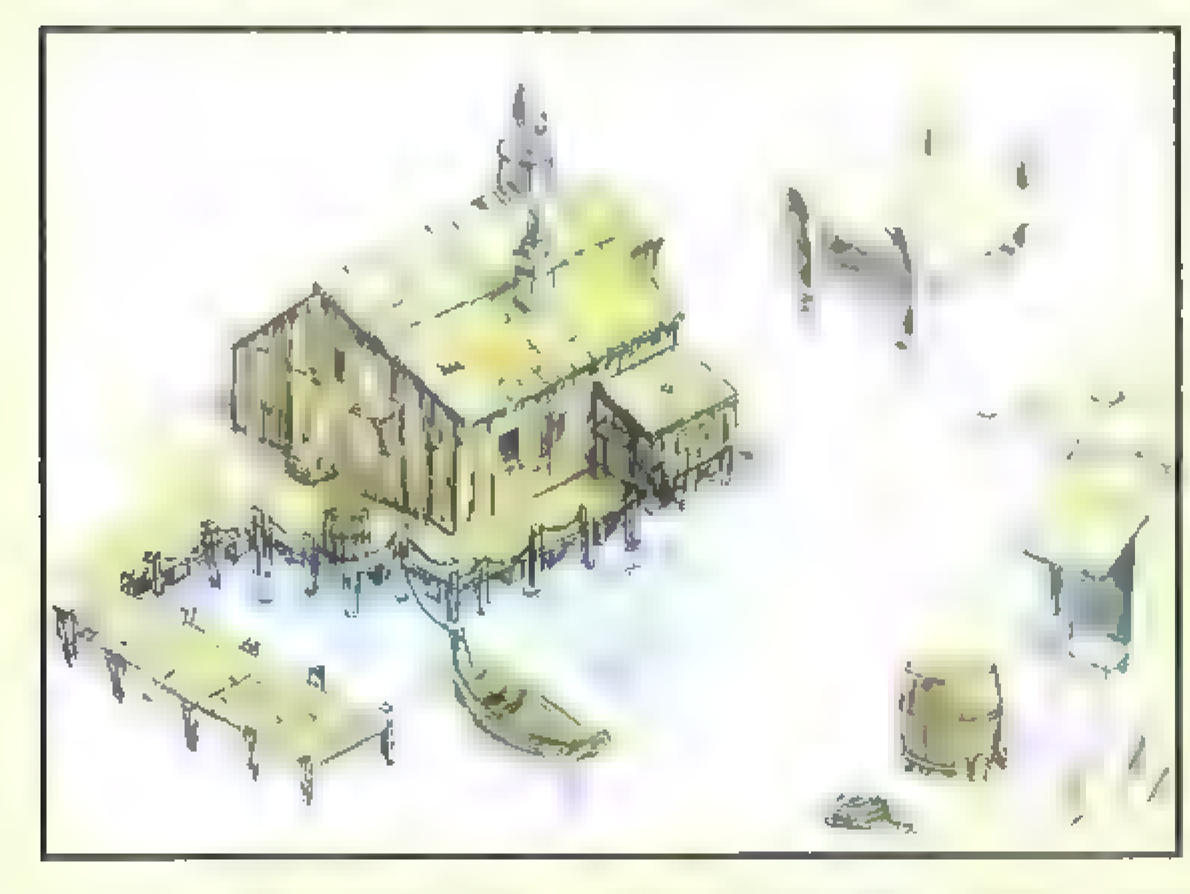


知Cursor在何處的情形。

而遊戲也很盡責的支援了IPX網路連線對戰功能，最多可八人同時對戰。在連線的部份並



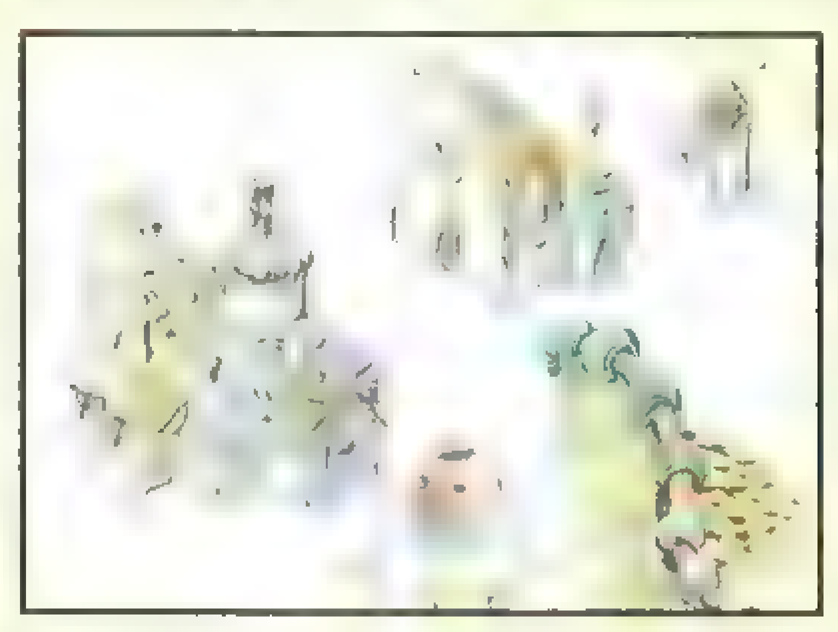
獨創了一項特殊的『善後』措施，例如：在網路連線對戰時若需要提前離線，可將本身的資源選擇分配給還在線上的玩家或電腦（敵人），嘻嘻！這個影響可是非同小可的唷！網路連線中加入了彼此的對話功能以方便玩家自由聊天與傳遞訊息，未來還計畫成立Game



Server，讓玩家可以直接在網際網路上連線對戰，而且是不收費的。

皮蛋妹：聽起來很不錯，那遊戲整體的內涵方面有沒有獨特之處呢？

李超群先生：關於內容的部份嘛！男女共有二十多種不同的生動造型，且生產數量沒有一般所謂的上限，也就是即使生產了上千個的單位也不會發生任何問題。角色可以進行八方向移動的合理性，讓方向為背對敵人時易遭受較嚴重的傷害。遊戲中還增加了緊急動員令的功能，可在情況危急時將正在建設的小亞當及小愛麗絲們變成初級戰士。建築物也擁有了方便的生產記憶模式，可連續生產同一兵種而不需要麻煩的多次指定，可佔領敵人的建築物或在佔領後將之賣掉，也可賣掉我方之建築物。更有多達六種變化的大自然環境戰場供玩家選擇。音樂方



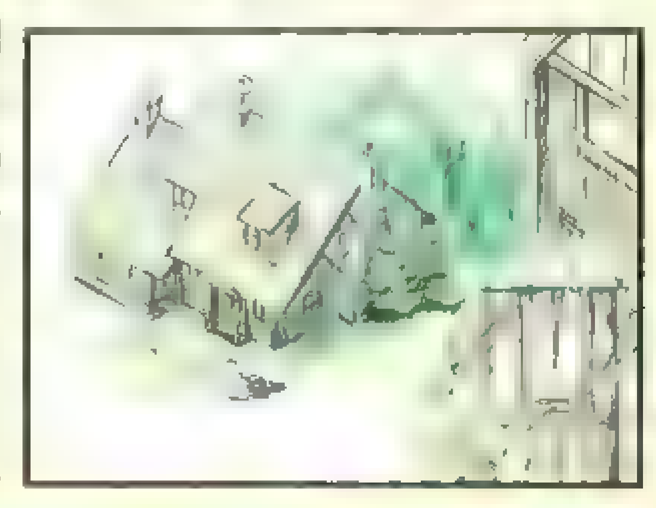
面則是採用PCM音質的音樂，避免了音效卡音源器的種類問題。

在任務模式的部份，精心設計了男女共四十道關卡，每關皆有豐富的劇情來引導玩家達成最終目的。關於遊戲中的魔法更是花了不少心思去做，炫麗的遊樂器級特殊效果，例如：多色的漸層透明、螢光等運用在誇大的魔法上更顯得氣勢磅礡與震撼。例如：倒戈術、凍結術、召喚岩怪與水怪、火球術、沖天波等共十二種，讓整個施法畫面感覺起來很遊樂器。關於Hot Key也精心的設計，省卻玩家重複操作的困擾，像是特殊的即時Help功能提示，並可配合各種Hot key來控制兵種或安排作戰計畫，例如：只挑選出單一兵種或逐一加選各個不同的兵種發動攻擊，以及自動圈選出生命值不到一半的老弱殘兵來醫療與補血。聰明的快速記憶編隊兵種，共可記憶十組，著實節省了不少調兵遣將的時間，這些改良都是因為本身我們喜歡玩同型的遊戲，針對其缺失而加以研究。

皮蛋妹：相信介紹至此玩家對伊甸風暴應該有了較深刻的認識了吧！對了，除了這套遊戲之外可否透露一下，接下來有啥大作在進行呢？

李超群先生：我將會回到我的老本行，做三界諭II～真愛不死，二代將會去掉一代傳統RPG的成份，遊戲類型會比較偏向動作RPG，劇情會有部份延續一代，不過不會太多就是了，這樣讓未接觸過一代的玩家也可以輕易的上手，而這次的真愛不死會是屬於比較真實的遊戲，有迷宮但是不會太難，人物、場景會比較偏向西方，並沒有特定的時間背景限制，戰鬥是採用等比例的人物，有點類似超時空要塞。

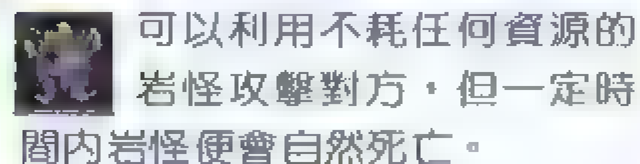
我覺得製作遊戲是個好玩又可以賺錢的事業，尤其是自己的成品被人分享的感覺，更可讓自己充滿了成就。





伊甸風暴 魔法介紹..........

男族



●巫師：

1.呼喚岩怪　需魔法能量900

可以利用不耗任何資源的岩怪攻擊對方，但一定時間內岩怪便會自然死亡。

2.電網術　需魔法量700

以幅員廣闊又充滿超強電力的電網，達成佔領敵人建築物的陰謀（對人也有傷害性）。

3.恢復術　需魔法能量250

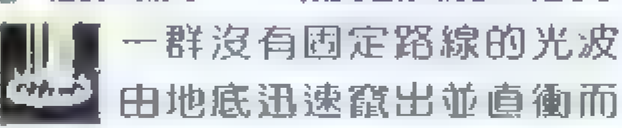


不分受傷輕重皆可持續補血一段時間。

4.惡魔之眼　需魔法能量300

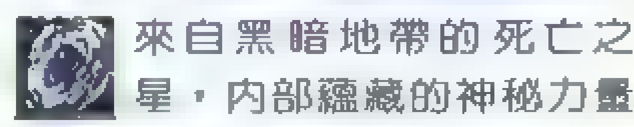
借用一隻惡魔的左眼來觀察敵方行動。

●戰神：



1.衝天波　需魔法能量150

一群沒有固定路線的光波由地底迅速竄出並直衝而上，凌人的氣勢與強大的能量常讓小愛麗絲們嚇得花容失色。



●神力象：

1.死亡之星　需魔法能量700

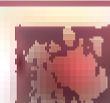
來自黑暗地帶的死亡之星，內部蘊藏的神秘力量將不是普通人可以抵擋得住的。

●綠魔：

1.急凍術　需魔法能量99

一道閃光便可將敵方在最短的時間內急速冷凍，結凍後的冰人將處於被動挨打的狀態，一段時間無法反擊。

女族



●魔法師：

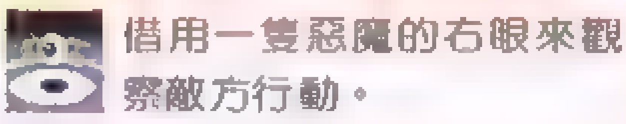
1.怨魂　需魔法能量700

利用戰死沙場的無辜怨魂所幻化形的一縷縷輕煙佔據敵人建築物，同時也可對人造成傷害。

2.水妖精　需魔法能量900

被魔法師召喚而來的水中妖精，不需損耗任何資源，非常適合資源短缺時使用。

3.恢復術　需魔法能量250



不分受傷輕重皆可持續補血一段時間（可跟著角色移動，不受干擾）。

4.惡魔之眼　需魔法能量300

借用一隻惡魔的右眼來觀察敵方行動。

●豹女：

1.火球術　需魔法能量150

烈焰燃燒的火球是豹女的獨家密技。

●龍騎士：



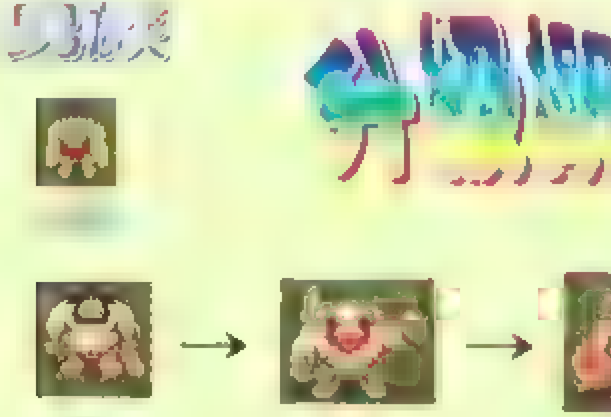
1.隱身術　需魔法能量500

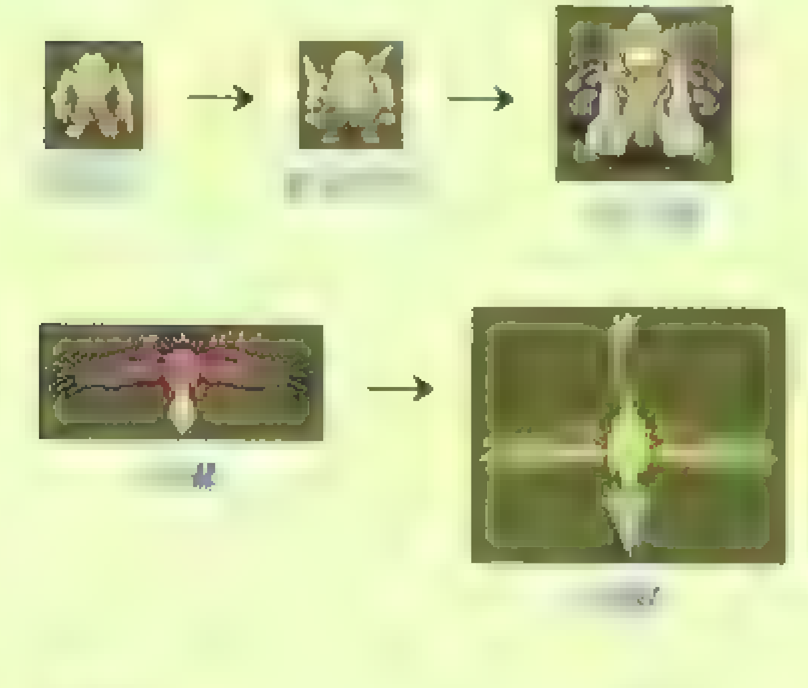
幾近滅絕的龍族所遺留下的一項重要資產，也只有純正血統的龍族騎士才能施展。

●飛虎：

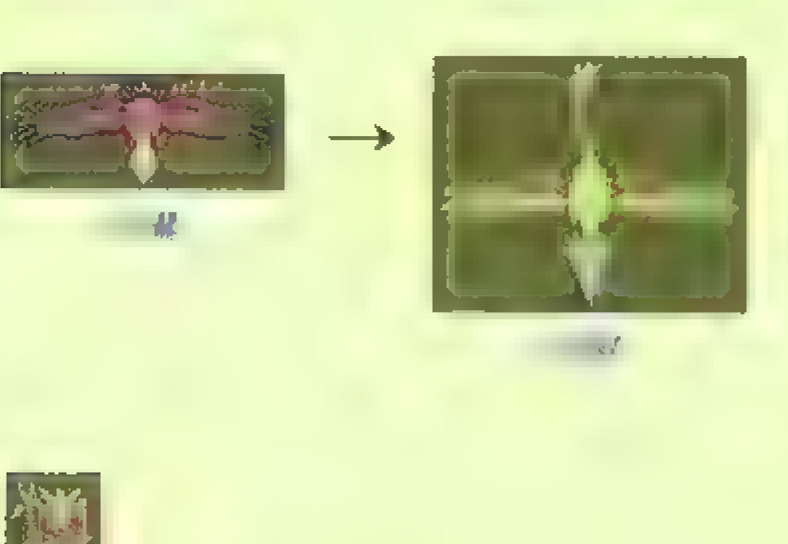
1.倒戈術　需魔法能量450

完美的背叛是不需要任何理由的，這也就是倒戈術一直令人費解的原因。究竟飛虎是下了什麼藥或咒語可以讓最忠貞的戰士背叛伙伴呢？











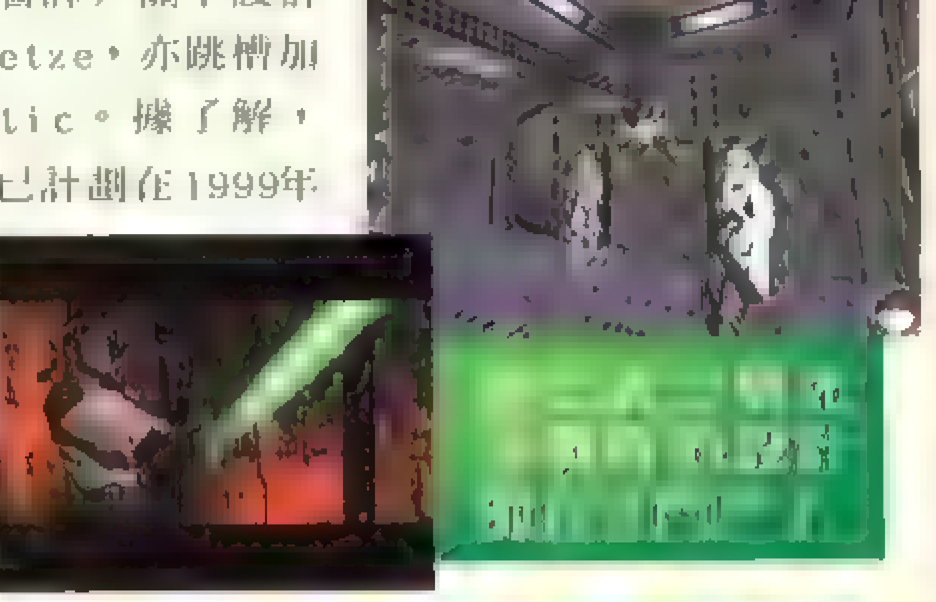




遊戲精英新組合

由LucasArts離職設計師Ray Gresko新成立的Nihilistic遊戲開發公司，雖然目前還在招兵買馬，但它已與Activision達成一紙新遊戲交易。Gresko是在今年初離開服務五年的LucasArts，原來的職務是負責設計3D引擎，他亦是死亡戰將及絕地武士的首席設計師，在Nihilistic除了擁有董事長的頭銜外，亦是主要業務領導人。

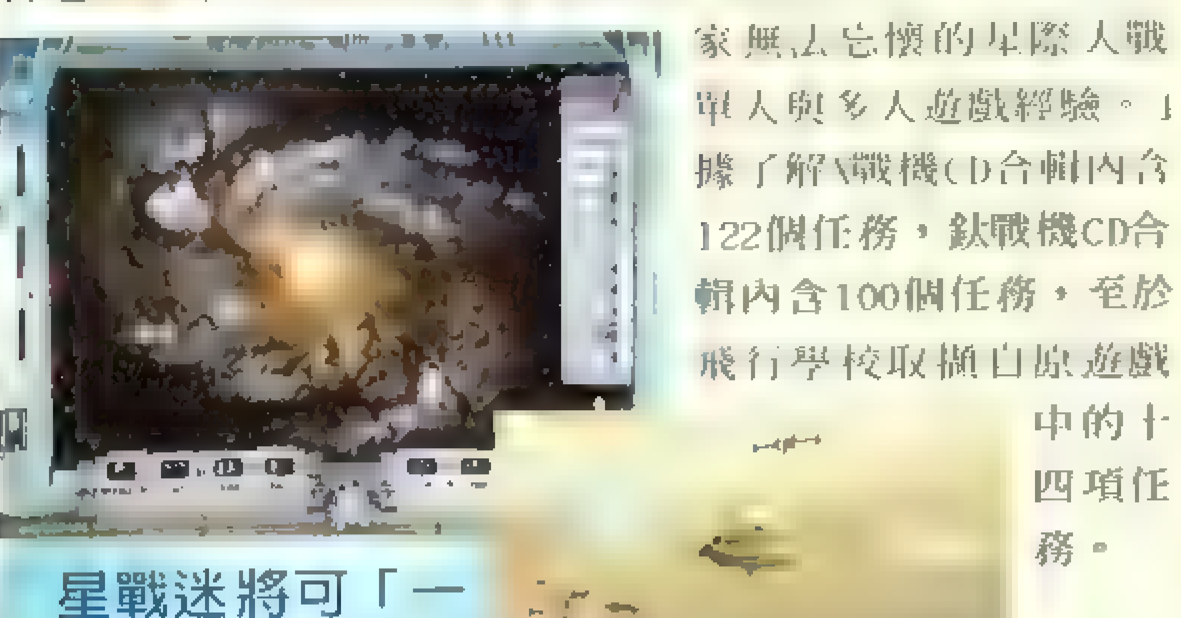
另外，加入這家新公司的還有Robert Huebner，這位老兄是一位網路程式設計師，曾參與過天旋地轉的設計工作，在離開LucasArts前是絕地武士設計小組的一員。另外，曾任職Rogue，負責雷神之鎚任務片「最後毀滅」（Dissolution of Eternity，暫譯）關卡設計的Steve Tietze，亦跳槽加入Nihilistic。據了解，Nihilistic已計劃在1999年秋季推出第一套，推出一套3D角色扮演遊戲。



LuacsArts將推出X戰機與鈦戰機合輯

近來遊戲界似乎效法唱片界推出「歷年回顧」或「精選集」的作法，除已知Interplay將推出經典RPG遊戲大合輯外，LucasArts目前亦宣佈計劃推出「新組合版」的X戰機系列遊戲，這套集歷年之大成的遊戲分爲X戰機CD合輯與鈦戰機CD合輯，外加十一名爲飛行學校的修減版X戰機VS鈦戰機，這兩套CD合輯都將採用改良過的X戰機VS鈦戰機引擎，以Win95爲平台，並支援3D加速卡。

該公司行銷經理Joel Dreskin表示：「這兩套遊戲除了物超所值外，由於受益於實質技術及性能的提升，將帶給玩家無法忘懷的星際大戰單人與多人遊戲經驗。」據了解X戰機CD合輯內含122個任務，鈦戰機CD合輯內含100個任務，至於飛行學校取擷自原遊戲中的十四項任務。



星戰迷將可「一套合輯玩到飽」

國外遊戲商業績排名出爐

國內的玩家們每年可能都花一大把的零用錢買國外所出版的遊戲軟體，而您也可能對國外的設計公司及代理商瞭若指掌，但您知道國外的遊戲商中誰最賺錢嗎？

據Access Media International統計，EA在去年的營業額中，以八億四千萬美元的收入在美國電子娛樂業中拔得頭籌，打敗以PS爲主打火力的Sony（但Sony是業績成長最快），也凌駕以超級瑪莉歐聞名的任天堂。除了第二名的美國任天堂（八億三千四百萬美元）及第三名的新力外，以代理爲主的GT則奪下殿軍。電腦軟體龍頭老大微軟則漸漸顯出王者之風，搶下第六的位置；美國Sega則只佔第七。

另外，推出古墓奇兵的英國Eidos則以一億四千六百萬美元的營業額佔第九，與法國的Infogrames（第十一）爲兩家打進前十五名的歐洲公司，而Activision、Interplay及MircoProse則分佔14、16、17名。

波斯王子3D將上市

Red Orb Entertainment四月中旬正式公開之前正在製作的動作／冒險遊戲波斯王子3D（Prince of Persia 3D，暫譯），預計1999年初發行。

該公司總經理Ken Goldstein表示：「波斯王子3D是一套第三人稱觀點、即時的動作／冒險遊戲，同時也是曾在一九九○年創下佳績的波斯王子續集。」據了解，波斯王子3D的特色在於它「流暢且真實的動畫」、陷井、以及能執行跑、跳、爬、及鬥劍等動作的簡單介面。Red Orb說，波斯王子將利用先進的3D技術，將格鬥遊戲的快動作戰鬥與經典冒險／動作遊戲的深度及賣點合而爲一。目前波斯王子的原創者Jordan Mechner已完成全部的遊戲情節，這回會以天方夜譚的豐富傳說爲主，讓玩家遊遍古波斯各地。

Win98六月上市

Microsoft Windows 98 Beta 2

▲Win98將帶動另一波OS革命

電腦軟體巨擘微軟公司在四月十五日宣布，微軟最新版作業系統「視窗九八」將於六月二十五日上市。微軟的高級幹部說，新版作業系統較先前版本有重大改進，不但可靠性高、速度更快（約二倍），且遨遊網際網路也更輕鬆容易，其迷人處在於執行應用軟體時，較視窗九五速度更快且更輕鬆，且可讓消費者選用一大堆新硬體裝置和大幅提升多媒體的能力。」

據了解，視窗九八作業系統每套的售價為109美元，中文版作業系統預定七月二十九日上市，價格將維持屆時視窗95的價格，升級版約新台幣4、5千元，標準版約6千、7餘元。然而，Win98之路仍有波折，美國司法部掌握了充分證據，預計在四月底前再對微軟提出新的反托拉斯法控訴，如果順利，罪名將是微軟在個人電腦市場上非法獨大及擴張，違反薛曼反托拉斯法。若連同去年微軟要求電腦商使用微軟視窗95時必須搭配Explorer一案併陳的話，檢察官可能提請華盛頓聯邦法院立即暫時中止微軟的營運，同時進行永久制裁，其結果可能會要求微軟，讓個人電腦製造商自行決定在產品內安裝視窗九八軟體時是否配搭Explorer，本案很可能在五、六月定案。

星艦迷航記走入即時戰略

目前Interplay正在製作第一套即時戰略類型的星艦迷航記系列遊戲～「星艦迷航記：星艦指令」（Star Trek：Starfleet Command，暫譯）。負責製作的設計師Emrich說：「在遊戲中，玩家扮演一位掌握船艦生死的指揮官，完成了院校訓練，正準備要執行第一次真正的巡邏任務。」



玩家在星艦指令中可扮演聯邦、克林根、羅穆蘭或其它帝國的指揮官，將率領一支多達二艘太空船的艦隊，每一艘太空船均有自己的武器、軍官、能力；另外，遊戲的區域遍佈數十座星系、星雲、及小行星區。據了解，玩家能在本遊戲中能重溫星艦迷航系列中著名的歷史任務。設計師也計劃加入隨機戰役遊戲產生器，並在開場動畫中採用部份電視及電影系列的精彩片段。另外，Interplay目前成立一個新部門，專門負責影片製作及授權，極欲藉由它所出品的電影，插入在好萊塢所扮演的角色。我們由此也不難預測電影與電玩合流的必然趨勢。



▲雷神之鎚3將交由Activision發行

Sony為網路遊戲增加「新力」

根據業界統計的結果指出，電玩業巨人Sony所設立的遊戲網站Station，已成為全球領先的娛樂網站，而Sony亦證實它的登記使用者超過一百萬人，已和微軟的網際網路遊戲區及Blizzard的Battle.net，成為線上遊戲類的三巨頭。

Sony表示，目前在Station上的線上遊戲大毀滅（Jeopardy，暫譯）及幸運輪（Wheel，暫譯），將在年底增加它們的多人共玩及決鬥模式版。事實上，Sony的網路遊戲發展策略是和微軟一樣的，它的經營方向也能同時迎合大眾與核心玩家，因此，除了推出第一套線上動作遊戲塔那魯斯（Tanarus，暫譯）外，目前正全力發展擁有無限遊戲世界的角色扮演遊戲「線上大探索」（EverQuest，暫譯）。玩家們一定很好奇為何Sony這麼熱衷於網路遊戲呢？據了解，在公元兩千年以前，線上遊戲的玩家將成長至一千五百萬人，收入可達八億六千六百萬美元，這麼大的一塊餅，誰不想要?!



◀線上大探索將在Station廣邀各地豪傑

星海爭霸將推出任務片

業界消息指出，一家名為Aztech New Media的公司目前與Blizzard達成協議，將為Blizzard在四月初才推出的熱門遊戲星海爭霸製作附加關卡，並負責附加關卡的行銷任務。

Blizzard副總裁Sams表示：「Aztech是Blizzard第一家簽下製作即時戰略遊戲星海爭霸附加關卡的公司，該公司除了具備遊戲開發的品質外，亦具備全球銷售及行銷的能力。」據了解，目前這套任務片的名稱暫訂為「叛變之戰」（Insurrection），但Aztech並沒有進一步透露有關細節。雖然母片剛推出，但任務片早已接著製作。產業分析公司Levin Consulting特地解釋這個個象現說：「附加關卡通常都有驚人的成長力及潛力，對痴迷母片的玩家而言，任務片就好比一部讓人苦苦等待的電影續集；母片越成功，任務片就賣得越好。」



◀星海爭霸趁勝追擊

東視綜合台『遊戲駭客族』節目新人選秀會人氣爆發!!

為了提供國內電玩高手互相較勁的最佳機會，東視綜合台『遊戲駭客族』節目終於決定應觀眾要求定期舉辦新人選拔賽了！凡是在該項比賽表現不俗或是技巧高超的玩家們，都有機會在經過工作人員現場認可後，獲得優先安排參加全國最高衛冕獎金的『遊戲駭客族』電視節目！本活動在4月中旬於台北NOVA資訊廣場3樓演講廳舉辦第一次的活動時，受到了來自中部以北的觀眾們熱情支持！原定四個項目各錄取10人的比賽竟多了5、6倍的參賽玩家，排隊的人潮將現場內外擠的水洩不通，真可謂盛況空前了！

在比賽的玩家中，有不少忠實的軟世讀者也帶了許多遊戲參考資料在現場互相研究，為的就是做好準備在比賽中展露身手！由於國內電玩玩家的水準已不斷提升，使得長久以來便致力於國內電玩發展推廣的SD人郎也感到相當興奮！在此它也要藉由在雜誌上發言的機會，鄭重請玩家一同支持節目以及各項活動，唯有電玩族的強力支持，才能使節目在大家的共識下匯集成一股不容忽視的力量來創造更多好玩的活動！

最後還有一項驚人的消息要告訴讀者，屢出奇招的遊戲駭客族節目，也決定將在5月下旬舉辦PS暢銷電玩遊戲『一代舞王』的電玩大賽，為了營造聲勢，也預定結合大型的造勢活動一同舉辦華麗的電玩舞會，詳細情形請注意相關媒體或來電洽詢，也不要忘記在每周日下午5點～6點半收看32頻道東視綜合台的精彩節目喔。

PLAZA開幕盃一代舞王勁舞遊戲大賽

主辦單位：新富股份有限公司、東森電視台／遊戲駭客族

※電玩舞會擂台賽：5月23日（活動暫定由下午到晚上）

（詳細活動地點及時間請來電洽詢或見節目新聞及片尾告示板）

◎洽詢及報名專線：(02)2570-8686

◎傳真專線：(02)2570-838

◎電子郵件信箱：ghacker@tptsd.seed.net.tw

古墓奇兵將三度席捲全球



▲羅拉是一場美麗的錯誤？

Eidos主席Ian Livingstone日前表示，Eidos將在今年十一月推出古墓奇兵3，在1999年推出古墓奇兵4。據了解，Eidos原本有意封鎖古墓奇兵3的出版消息，打算在今年的E3大展上才隆重公佈，只是這位「大嘴巴」主席口風不緊，在接受Gamecenter網站專訪時將古墓3的消息脫口而出。可惜的是，該網站當時並沒有挖到進一步的資料。

另一項與古墓奇兵有關的消息則更有趣。負責設計古墓奇兵系列的CORE設計師Nigel West日前在記者會上被問到有關羅拉胸部的規模是無心之過的傳言時表示，女主角羅拉傲人的胸部是一場錯誤。他說，數千條程式碼中僅有一條計算錯誤，卻造成今天玩家所認識的羅拉。

此外，繼銀河飛將後，古墓奇兵亦將登上大銀幕，美國女星黛咪摩兒打敗伊麗莎白荷莉，將飾演羅拉。這位曾以「第六感生死戀」擄走全球影迷的女星，能否藉古墓奇兵再度走紅，值得玩家注意。

憶弘國際五周年回饋活動

米利亞遊戲光碟買二送一大放送

憶弘國際（米利亞多媒體）滿五歲了！為了答謝消費者五年來的支持，特別規劃了米利亞遊戲光碟「買二送一」大放送活動，即日起至五月底止，消費者只要到全省各大電腦賣場、書局及電腦遊戲專賣店，選購由憶弘代理發行的米利亞遊戲光碟兩套，即可從贈品遊戲光碟名單中，選擇喜愛的正版遊戲光碟一套，早買早選、多買多送。

米利亞5周年慶「買二送一」大放送之活動方法非常簡單，玩家在購買米利亞遊戲光碟時，記得索取參加卡，並將所購買產品內附的回函卡、回郵及手續費，寄到憶弘國際就可以獲得贈品了，贈品包括妮娜發哥大冒險、傲氣雄鷹、終極警探3、極道梟雄2、公路爭霸戰及更多絕佳遊戲，共有十五個好遊戲可以選擇呢！

這個前所未有的回饋活動，只到五月底止，全省各大電腦賣場、書局及電腦遊戲專賣店都可以獲得服務。

憶弘國際股份有限公司
聯絡電話：(02)2218-9808
電子郵件信箱：market@mmi.com.tw

[illegible]

許俊勝	彰化縣、	巫震鴻	彰化縣、
謝侑益	台中縣、	陳裕佳	雲林縣、
張書祈	南投縣、	卓秉輝	台北縣、
李宗憲	屏東縣、	楊漢昌	宜蘭市、
陳偉隆	台北市、	廖仁德	台中縣、
黃正慰	台中市、	莊晶晶	台中縣、
謝雲全	彰化縣、	洪福隆	嘉義市、
張祐誠	台中縣、	江明達	台南市、
林宏麒	台中市、	吳直達	高雄市、
梁家豪	台東市、	陳志瑋	台中縣、
洪士斌	台北縣、	黃冠華	台北市、
李傳鈞	新竹縣、	陳嘉豪	台北縣、
邱世宗	嘉義縣、	賈祥邦	高雄市、
林伯宣	高雄市、	陳瑩慧	基隆市、
陳昭仁	高雄市、	廖國榮	台北縣、
陳詠升	新竹市、	胡財源	台中市、
林建甫	高雄市、	詹仁揚	苗栗縣、
蘇建安	高雄縣、	陳彥璋	高雄市、
鄭正雄	台南縣、	林欣怡	台中縣、
林郁鑫	彰化市、	熊萍源	鳳山市、
徐瑋隆	彰化市、	郭伊純	苗栗縣、
陳曉偉	高雄市、	曹弘昌	高雄市、
廖信權	台北縣、	沈仁茂	高雄市、
侯武男	高雄市、	楊子欣	高雄縣、
潘冠中	高雄市、	許景甫	金門縣

（以上50名幸運讀者可獲得由歐樂影視所提供之本月熱門遊戲軟體～魔法門VI一套。

網路夜未眠

上期我們提到了land的構想來由，如果有人對於某一台電腦發出SYN封包，而且來源IP假造爲目的地電腦的IP那麼會如何？理論上來講，這台目的電腦會對自己送出一個SYN&ACK訊號，接下來就是問題的關鍵點了！如果這台電腦的作業系統的網路底層寫得夠嚴謹，它應該在收到自己對自己發出的SYN&ACK訊號後停止住，因爲SYN&ACK訊號畢竟是三向握手確認中才會出現的特例，和一般要求連線的SYN訊號是不一樣的！但是大多數以往的系統都在檢查到SYN旗標之後就直接誤認爲這個封包是很單純地來自外面某一台電腦要求連線的第一步！（見上期TCP開啓連線的第一個步驟，就是發出SYN），於是就會再以SYN&ACK訊號再回應該電腦，這裡所指的"該電腦"，不妙，正好就是自己嘛！所以就形成了無窮迴圈！系統不斷地對自己發出SYN&ACK，也不斷地自己回應這個訊號，在很短的時間內，所有的CPU運算力都會被拿來處理這件事，由於電腦在處理自己發送給自己網路訊號時都不經過網路卡，而是直接經由記憶體內部資料搬移來做，如此一來就如同您的電腦裝了一片極高速的網路卡，而它卻滿載了一樣！運算力差一點的電腦會忙到整個系統不對任何您下達的指令做回應，猶如當機了一般；在筆者的測試中，就算是超級電腦，每送一次，就會掛掉一顆CPU，送第二次，就會掛掉第二顆CPU...以此類推。這個問題由於很少人發現，所以連router等網路設備都會被玩當掉！追根究底來說，就是作業系統寫作時沒有注意到這些例外和錯誤要如何處理才會造成這些問題！所以現代的作業系統，對於這類的錯誤，應該要有很快的修正能力，最好是錯誤被發現幾天之內就能發展出修正程式（這點微軟公司就做得很差了）。當然，並不是每個使用Win95的人都應該要怕這個land，因爲land有一個大前提：您的電腦願意接受連線！如果您的電腦上任何的服務都不開，那麼您將是網路上最安全的電腦！因爲SYN訊號送過來，IP層就會先檢查這個Port是否已經處在準備接受連線的狀態，如果不是，那麼就不會做出任何回應！如何才能確定您的電腦上沒有開啓任何的服務呢？可以使用netstat指令，只要沒有port在listen的狀態就應該沒事了！95的使用者請點開<控制台>-><網路>中檢查是否有使用TCPIP連結上MS client或檔案及印表機分享，如果有的話，就代表port 138等netbios over TCPIP的連接埠會接受連線！要預防您的電腦被如此輕易地玩死，請連至MicroSoft的重要使用者支援網站：http://support.microsoft.com去找幾個修正程式，您只要看到名開頭爲vtcpupd及vipupd的程式捉回來安裝即可！筆者原本也不太裝這玩意的，但是有一次中央，交大二間學校被人全校大規模攻擊，筆者正好在使用電腦，只好捉回來安裝了一下，效果還不錯！原本只要一攻擊就會當掉，現在影響就沒這麼大了！而且連OOB的問題也修好了！

TearDrop：這個攻擊法很好玩，它是另一種玩弄SYN訊號的方法。不過它的做法不太一樣，它是不斷地發出SYN訊號，這個SYN訊號封包的來源位址是一個假造的IP，在網路上可能根本不存在，或者是和發送者無關（就是隨便找個替死鬼），如果這個假造的來源在網路上不存在，那麼就要拚您送封包的速度了！因爲每次收到SYN，系統就要用掉一小塊記憶體來記錄，否則的話系統可是會忘記回覆這個SYN訊號的哦！如果駭客送封包的速度很快，系統累積未回的封包記錄就會愈來愈多，直到記憶體用完，如果系統因爲程式設計不當，在記憶體用完後不知道該停止，那麼就八成會當機了（違規記憶體存取是當機的根源之一）！如果這個替死鬼在網路上是存在的，那麼二台電腦之間也有可能演變出一場"互丟SYN訊號大賽"（也就是Land的"雙人版"），當然，對於這種沒有操作定義的錯誤會引起的後果，全部要看作業系統寫作上的手法而定，有些寫得很嚴謹的系統就是不怕這類攻擊。

Ping of Death：ping的功能大家應該都知道，就是看看對於是否仍然活在網路上，如果對方已經當機或離線了，就不會有回應，否則的話，會列出您和對方間的回應時間（也就是訊號往返一次所花的時間），然而ping也是有點問題的！ping是使用ICMP封包，它是建立於IP層之上的另一種通訊方式，和TCP不通，所以不能指定port，而且由於ICMP大多只拿來做一些簡短的控制訊號傳送工作，所以封包長度只能在64kbyte之內，超過的全部算是不合法！然而如果有不合法的封包出現時又會如何呢？以往有許多版本的作業系統都選擇一死以明志（說得那麼好聽，其實就是當機啦！），一直到最近才修正。因爲ping指令可以指定長度的，所以等於每一個使用網路的人都可以任意整死其它電腦，所以這個問題補得非常快！目前大概只有舊版的NT，Win95和幾百年沒有更新過的Unix系統才會怕這個老掉牙的攻擊了！

Ping of Death II：講到這裡，筆者不知道是要怪好萊塢的導演太愛出續集，還是駭客們太愛搞怪，還是微軟的工程師全部該捉來打屁屁，總而言之，PODII就這麼誕生了！這次還是利用老方法，送超過64Kbyte長度的ICMP封包，不過是要連續發送

一票不合法的封包讓系統死當。筆者目前知道的是只有NT會有這個問題，其它系統則還沒傳出這個問題'

Attack of chargen:NT的Port 19拿來當做chargen的伺服器專用，而chargen伺服器的轉送功能也設計得有點問題，如果接收到了不正常出現的ACK訊號，則會開始以UDP封包到處廣播尋找"是誰在call我"，而且還會拉其它附近的NT下水，網路上的NT愈多就死得愈難看，所以最近也有NT的雜誌要求使用者關掉chargen中的許多服務功能。

以上就是本節中所要介紹的，有輸入就有可能產生錯誤的一些經典問題。對於這類因為程式設計師一時腦袋銹斗而造成的問題，大多要等到駭客用力找出來後才可能會有人發現'而本文中所提到的所有問題，在微軟公司新出的vtcpupd及vipupd等修正程式中都已有了解決的方案，使用95的人如果害怕被別人玩當，請速安裝即可！

事實上，如果您的電腦是安裝在一個有許多電腦的大區域網路上，就會發現其實網路問題比一般人所想的還要多，網路系統愈快，問題愈嚴重。筆者以往大致介紹過網路卡的運作原理，只要網路上有訊號出現，就會開始接收，若是確認了封包硬體位址是給本卡的，就會啓動硬體IRQ向CPU發出硬體中斷，接著CPU就會按照驅動程式及作業系統的常式去處理這些信號；在這一連串動作中間，如果有部分危險的環結反應速度不及，那麼整台電腦同樣會面臨當機的命運'最常見的情況就是當廣播封包過多或網路上雜訊過多時，硬體IRQ即有可能被鎖死(尤其是慢速的ISA BUS網路卡)，一旦如此您的電腦便會立刻死當，連滑鼠指標都別想動了！如果常使用老電腦教室上網路的人恐怕對這段敘述心有戚戚焉吧'

在以往，由於微軟公司的作業系統大多數使用於沒有什麼實際重要任務的場合，所以許多駭客也沒有什麼意願和微軟的作業系統"奮戰"，然而隨著NT在各個實用的伺服器領域以及95在辦公室的流行，NT及95的漏洞便有如雨後春筍般被人一大票地挖出來，也使得以往一直認為微軟的系統比Unix系統安全的人對於系統安全的觀念完全改觀'對於伺服器管理員而言，除了要多注意所有有關於系統安全的網站之外，對於各種的修正檔也要定期下傳回來安裝，然而這是否意味著一般的使用者就不必去注意了呢？當然不是！很多時候系統上的漏洞都和一般使用者息息相關！所以身為一般使用者也必須有一些要注意的地方！接下來就讓我們先來看看一般使用者上網注意事項'

1．注意竊聽問題：只要您的網路封包經過駭客所在的線路就有可能被偷聽到，所以我們要特別注意這方面的問題'舉例而言，在一般五專，大學若設有宿舍網路，大多數都沒有什麼分隔設備，如果在這種地方要上線，就要小心是否有可能被竊聽錄下您所按下的每一個按鍵！甚至您所看到的畫面別人也都能夠看到！最要注意的是如果您在外面的公共場合上網，最好小心自己的資料外流！如果遇到不肖業者，您的帳號資料可能會全部曝光哦！通常在這種地方上網，最好只看看BBS帳號也就是了，BBS帳號大多什麼事都不能做(除非您是站長或版主)，而且出了事影響都有限，還有站長可以為您出馬處理，如果您想進入自己的工作站帳號(甚至只是利用POP3讀信)，最好小心一點'預防被聽封包的方法主要還是以有時序性的編碼為主(就像數位式大哥大的安全編碼一樣)，大致上而言，世界上除了TCP/IP這種老舊的玩意之外，大多數如MS，Novell等等的系統都已經在本身的通訊協定之中內建了這個安全機制，如果使用TCP/IP的人想要有一樣的安全編碼功能，則要靠架構在SOCKET程式界面上的一些改寫過的應用程式才能發生作用，如SSL(SecureSocketLayer)，就是應用程式開啓SOCKET時利用這個改寫過的SOCKET程式庫來做編解碼，舉例而言，只要您有安裝SSL telnet，而對方也有安裝SSL telnet服務程式，當您使用SSL telnet連線到對方時，所有的資料都會被加以編碼，再也沒有人可以輕易看到了！另外還有另一種ptelnet是專門改過的telnet程式，也可以達成和SSL類似的功能。(您使用ptelnet 對方伺服器使用ptelnet daemon即可連線。當然，這類的式都是要特別找的，在外面的公共場所應該也沒這麼好安裝，而在家裡用電話上線的人安全性通常也沒太大的問題，就不必特別在意了'如果您的學校有這類電腦教室，倒是可以建議老師安裝一下'

2．注意上線位址：在您每次上線的時候，請注意一下，大多數的系統都會顯示您的上次上線時間以及上線位置，每次上線時請多加注意這個資訊，如果上次上線的位置和時間都有問題的話，請快點改掉您的密碼，並且寫信向管理者求助'

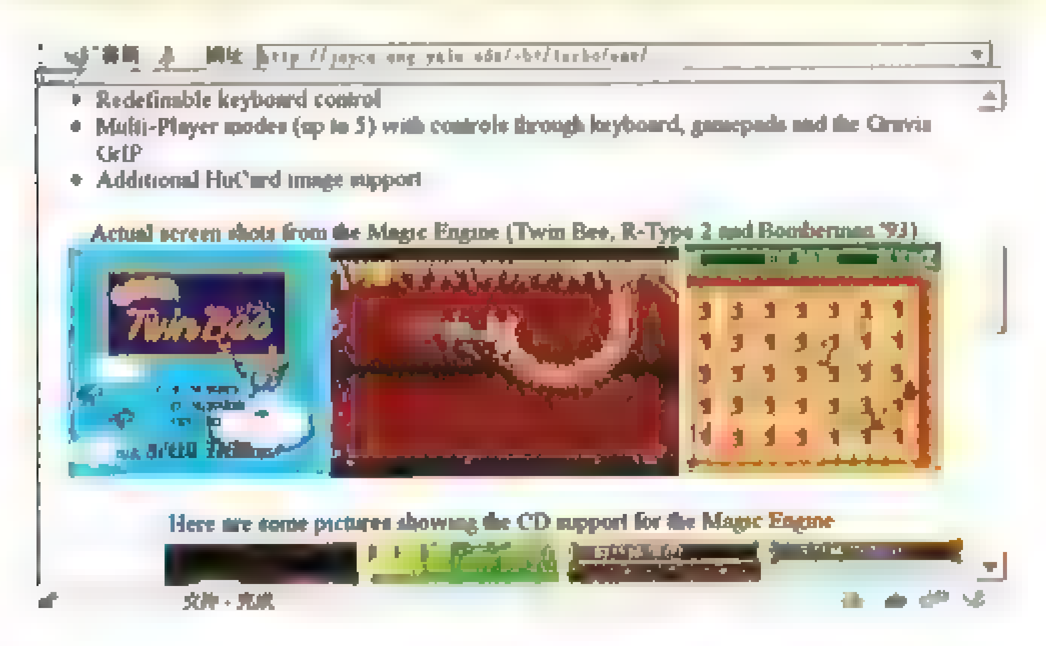
3．連上工作站後再連線到其它地方：如果您常常因為上線而當機，極有可能是因為有什麼人看到您上線到BBS的IP再對您的系統展開攻擊，所以如果您有工作站帳號的話，請先連線上工作站再連線到外面去，比較不會被人惡意攻擊'

4．無論網路上有任何網頁，任何單位舉辦活動，都不要把帳號密碼外流出去'除非這個網頁是由您的網路提供者或管理者成立的，前一陣子有個非常動的例子，就是有不肖之徒建了一個號稱可以提供您免費保密Email位址的網頁，並以此為藉口要求上線使用者填入他們在ISP的帳號密碼，共計有數千人上當受騙，後來該名歹徒又在TANet BBS討論群組上發表言論指稱可以破解任何ISP的撥接帳號及密碼，經警方追查才發現這個騙局。當然，筆者看到這個新聞時就覺得非常好笑，任何一個ISP業者都應該告訴使用者的第一件事就是:使用者在本ISP的帳號及密碼不得經由任何方式轉告第三者，這除了會影響使用者本身的權利之外，更會對整個ISP的工作站造成安全問題'很無耐的，總是會有些人不上當不會學乖'

網路新聞

對於社會大衆而言，網路上能做什麼呢？答案是好像什麼都可以做，也好像什麼都不能做！？法蘭克認爲，上網路能做什麼事只取決於大家的想像力，前幾天在各大傳播媒體上，應該有很多人看到北部某知名的靈骨塔業者在網站上成立所謂的"網路掃墓"專頁，爲該公司客戶服務，當然，在講求"務實"及"誠意"的觀念下，這種事情的接受度大概不高，但是的確讓很多人雙眼一亮：網路原來還可以這樣用的呀！？事實上，現代社會人多車多，要出個門簡直賽過打仗，在周休二日實施後您如果曾經在週五晚間到過機場，您就可以見識到台灣人的數量簡直多得可怕！當然，如果您曾經在星期六日下午到全省各大都會的百貨公司走走，不但可以見識到塞車的可怕，還可以在百貨公司內部體會到塞人，塞電梯.....的可怕場面，所以只要能在網路上辦好的事情，都是每家公司必爭的生意。隨著安全技術及大衆的接受度提升，網路購物也慢慢會產生新的型態，以往在網路上購物大多是使用信用卡爲交易媒介，然而所謂的網路交易，只要對方知道您的信用卡號就可以對銀行請款，不管您是否有買東西，或者訂購的東西有沒有收到，而以往的網頁如果沒有設置DES編碼的安全網頁，您的卡號還可能被人竊聽走，所以從前的網路交易其實是有這麼一點風險在的！然而最近在IBM等各大公司的推動下，"網路皮包"這種交易新媒介也開始流行起來了！所謂的網路皮包也是類似於信用卡的東西，不過，您不能在網頁上輸入它的卡號，取而代之的動作，是把這張卡在一個特殊的讀卡機上刷一下，並輸入這張卡的密碼，就可以順利記帳了，這樣就避免了只要知道別人的卡號就可以爲所欲爲的老問題，而讀卡機的價格又很便宜(法蘭克得到的業界消息是在幾百元之譜)，所以法蘭克認爲在這幾年這類產品一定會大行其道！然而網路皮包這項產品的性質仍然和信用卡很像，所以一般還是要有正當收入，信用良好的人才能申請的！

法律是否永遠是對的？這件事情無論在社會及政治層面來講，答案都是否定的，所以法律需要人解釋，法律也需要人來修改，最近就有一則相當有趣的事情，讓生蜂法蘭克近來都不太敢上網路(編按：其實是準備考試閉關中)，咱們台灣出了名的官老爺最近在解釋著作權法時，把著作權十權中的資訊傳播及複製等解釋得「非常完美」，可以說完美地過了頭，任何在網路上表的文章，網頁的內容等等著作，都必需經過著作權人同意才能進行重製(拷貝)，轉錄等等動作，也就是說，現行的proxy(代理伺服器)，流覽器的cache，news伺服器，離線閱讀，BBS站轉信，甚至大家用得很習慣的POP3離線讀信都是非經作者同意的違法行爲哦！法律解釋成這個模樣，大概可以列入全球法界十大笑話了！(據說咱們的憲法就一直高居排名前幾名)，無怪乎我們的社會愈來愈亂，起因就是官員自己的腦袋就很亂，將資料複製後進行運算，本來就是電算機的基本動作！而將資料進行複製後傳送也一直是網路的基本功能，舉個例子而言，news伺服器原本就是爲了讓每一位使用者的言論可以傳送到人家眼前而設計的，proxy及cache也是爲了顧及網路上使用者共同的利益而設計的，再談到POP3收信，雖然別人寄給你的信，所有權在你的手上，但是其它著作權仍然爲著作人所有，所以"複製"一分到您的硬碟上，絕對是違法的事！說到這裡，法蘭克也只有陪著科技律師一起三聲無奈，看看咱們的官老爺怎麼擺平這場笑話了！



各種模擬器的寫作，除了讓各個資訊相關科系研究生練功外，也讓每一個愛好電玩的玩家們可以好好享受每個精采老Game的魅力重現！法蘭克最近沒事就在挑RType2高難度，快速雙眼鏡蛇，甚至連熱血高校躲避球都讓法蘭克打得廢寢忘食！然而雖然模擬器寫作不太難，每個作者也都樂意讓大家同樂，但是遊戲的ROM檔可是開發公司的財產，牽扯到的法律問題可是相當驚人！所以在各地都很難找到，法蘭克在讀者的要求下，只好提供各位幾個有關模擬器的有名相關網站，讓各位在上面漫遊一番！應該可以讓模擬器迷們有相當滿足的感覺以下的每個網站都有對各種新版模擬器的報導，而且也可以找到一些ROM檔的相關資訊，箇中奧妙就由讀者們自行體會囉!!

http://joyce.eng.yale.edu/~bt/turbo/emu/

http://neuralpc5.cs.ccu.edu.tw/~fanwen/fwnes.htm

http://www.cs.tamu.edu/people/jev3290/games.html

http://www.geocities.com/~billylinjr/

http://www.davesclassice.com/

完全WINDOWS 95版

整人專家6.0

最新特報

作者 黃俊銘

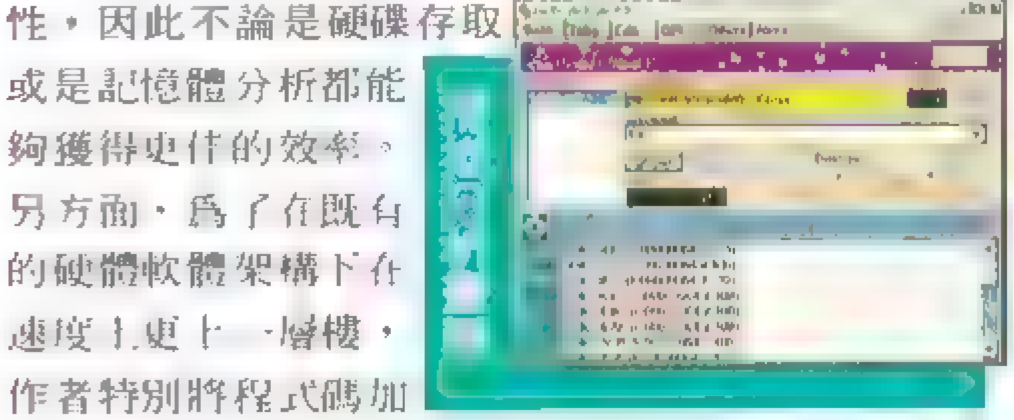
談起【FPE－整人專家】這套遊戲修改軟體，相信大家沒有使用過也應該聽過吧！在今年，FPE的發展已經邁入第八個年頭，連作者也沒有想到，本程式歷經電腦界，遊戲界的諸多重大變革，仍能夠繼續發展新版，實在也算是國內軟體界的一個異數。在微軟的視窗九五發表之後，作者鑑於原有的FPE 5已經不敷使用，然而又從未有Windows程式的寫作經驗，只好從頭開始埋書苦讀，鑽研視窗程式的寫作技巧。在FPE 4.x版的時期，同時有其他強力的遊戲修改軟體，如GameTool,GameWizard等等，然而終究卻敵不過作業系統改朝換代的風潮，無法推出新的版本因應整個市場的轉變。FPE作者在極短的時間內，弄懂了Windows 3.1/95的基本架構，由於整個程式改寫曠日費時，為了讓玩家能夠儘早得以修改視窗下的遊戲，作者修改FPE 5.0，使其能夠如同修改DOS遊戲一般的對視窗遊戲加以掃描分析。雖然介面方面不能夠如同正常的視窗應用程式一般用滑鼠加以操控，鍵盤的攔截能力也未臻完善，然而卻能以免費升級的方式，讓FPE 5.0的使用者享受全世界第一套能夠修改Windows 95遊戲的修改工具。然而，光是【相容】於視窗作業系統，畢竟非長遠之計，作者日夜焚膏繼晷的鑽研，在短短的一年時間內，整個程式全部重新改寫，發展出全新的FPE 6.0版本。或許有許多玩家會質疑，FPE 6.0除了操作介面改頭換貌，核心完全相容於視窗系統之外，其他還有新增什麼功能嗎？

以下是FPE 6.0新增或加強的功能：

1.完全的整合了高低階分析，能夠同時連續的分析10進位、16進位、字串、浮點數和不知道數值的目標。其中浮點數的支援可以讓FPE順利的修改許多最近的熱門遊戲。



2.更快的掃描分析速度：為何分析速度又比以前快呢？作者在每次FPE改版的時候，都花了許多時間在提升掃描速度上。FPE 6.0由於是真正的32位元程式碼，所以在指令的執行速度上就比舊版快上許多，加上利用了Windows 95 32位元環境的特性，因此不論是硬碟存取或是記憶體分析都能夠獲得更佳的效率。另方面，為了在既有的硬體軟體架構下在速度上更上一層樓，作者特別將程式碼加以最佳化，經過辛苦的除蟲，終於有令人驚異的表現。



3.全新的鍵盤攔截能力：在FPE 4.x,5.x的研發時代，鍵盤的攔截就一直是一個很大的問題，由於許多遊戲的設計師都會把鍵盤鎖死，把許多中斷向量換掉，作者為了要順利的在遊戲進行過程呼叫出FPE進行掃描或抓圖等等工作，不知道費盡了多少心血去鑽研PC硬體的特性，並且發展出利用滑鼠按鍵等方式來克服鍵盤呼叫的極限。在FPE 5.x和Windows相容的版本時，也只能夠利用Alt Tab來切換，自然許多的遊戲便無法順利的切換成功。為了能夠把鍵盤呼叫的能力提升到九成以上，作者在Windows API上下了許多工夫，由於資料不足，很多部份都只能夠用嘗試的方式來進行，備嘗艱辛，然而終於能夠克服許多技術上的問題，設計出超強的鍵盤呼叫功能。

4.表格存取功能再度開放：在FPE 4.x,FPE 5.x for DOS的版本中，玩家所找到的記憶體位置可以存入硬碟或磁片中，以備日後取回直接使用即可，不必重新耗時費力的掃描。在FPE 5.1 for win3.1/95的版本中，無法克服技術上的問題，而被迫取消此功能。在FPE 6.0的開發過程中，



作者終於研發出新的技術克服了此一難題，新的版本完全支援表格的存檔和取檔，玩家又可以享受方便省時的表格存取功能啦！表格的存取除了能讓玩家個人使用之外，甚至能夠放到網路上大家交流，直接取回別人的表格載入使用！



5.全新的記憶體編輯功能：以能夠同時編輯十進位和十六進位的方式，分析編輯一個程序4GB實際和虛擬記憶體。介面經過重新設計，新增了Undo,Open,ADD等功能，讓玩家能夠更順利的修改遊戲記憶體。

6.抓圖功能更上層樓：作者於FPE 6.0版再度提供遊戲中直接抓取圖形的功能，在參考了一些知名的抓圖軟體之後，提供了連續抓圖和自動命名的方便功能，更能夠在FPE中直接預覽所抓取到的圖形，並且可直接編輯、刪除、載入或更名。在整合了抓圖功能之後，FPE以幾乎趨近於全功能的遊戲工具，而非只是單純的修改程式了。



7.更廣泛的硬體支援：為了解決因為硬體的差異所產生的衝突性，FPE 6.0測試了更多的硬體設備，包括最近方興未艾的3D加速繪圖卡，都可以順利的執行無礙。

8.線上16進位轉成10進位的迷你功能。預計將提供更廣泛的浮點數轉換功能。

9.首度提供試用版本，並分中文版和英文版，預計也將開放網路直接訂購及信用卡訂購服務。



FPE 6.0具備了FPE所有以前版本的優點和功能，在開發過程中雖然備嘗辛酸，但作者仍堅持一貫的自我要求原則，廣納善言，對於玩家所建議的意見，都仔細的加以研究是否可以整合入FPE 6.0之中。在測試過程中，只要發現有任何的小問題，也都極力的加以解決。作者在考入研究所之後，課業比大學時更加繁忙，在課餘幾乎犧牲了大部分的休閒時間來進行FPE 6.0的開發工作。至於6.0版能夠順利的完成，根據筆者推測及作者本身的暗示，女朋友的精神鼓勵支持應該也是一個相當重要的因素吧！（至少不用再花時間見網友或聯誼了！哈哈！）

FPE 6.0在國內已經有了相當程度的知名度和使用群，作者原本在FPE 5.0時希望能夠打開海外市場，但是適逢作業系統交替的時刻，所以面對海外市場的疑慮，並沒有太大的斬獲。然而，由於FPE 5.0版本的穩定與功能強大，FPE 6.0對新一代作業系統的全面支援，作者接獲了來自海外的許多電子郵件，其中包括海峽對岸和日韓歐美香港等國家，均對FPE 6.0有極大的興趣與期望，筆者相信FPE 6.0揚威海外的日子，應該是指日可待的。

時　　間	
[illegible]	FPE 1.0 版，當初鑑於精訊公司出版的GB3無法語言寫的，只有基本的分析功能，自己使用而已。因為很喜歡周星馳電影，"整人專家"，又有點符合這個程式的功用，故命名為整人專家，並有趣的直譯英文"Fix People Expert"
[illegible]	FPE 2.0 版，當時是免費軟體，放在電話為主的BBS上供人免費下傳。
[illegible]	FPE 2.5 版，最後一版免費軟體，並提供簡單版的組合語言原始程式碼。
[illegible]	FPE 3.0 版，因為不小心把程式外流出去了，所以當作供大家測試。
[illegible]	FPE 4.0/4.1a，FPE第一個由精訊公司代理的版本，主程式是組合語言寫的，其他的工具程式則用 C 語言。
[illegible]	FPE 5.0/5.11，FPE 上市的第二個版本，也是全世界第一個能夠修改Win95遊戲的工具程式。
[illegible]	FPE 6.0 DEMO beta-1，FPE 6.0的試用兼測試版本，全部改採Borland C++Bulider重寫，完全是Windows 95/98 的32位元應用程式，是一個全新的程式。未來 FPE 6.0正式版，將會收集大家的測試報告，徹底清除bug，具備所有的功能，並增加大家建議的功能，及詳細說明和修改技巧□獄 "嗜掂C

FPE作者秘密小檔案

李果兆

最喜歡玩的遊戲：Dune 2
星座：雙子座
血型：O 型
個性：平易近人、誠懇老實。
生肖：老虎，今年的生肖啦！
身高：很高，玉樹臨風型。
體重：不重不重。
未來計畫：目前只能先想到畢業、當兵
欣賞的女孩子類型　就是現在的女朋友這一型啦！
目前身分：交通大學資科所研究生。
作者Email：gis85566@cis.nctu.edu.tw
FPE的網址為：http://www.cis.nctu.edu.tw/~gis85566/

MegaDisc小棧

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲。您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

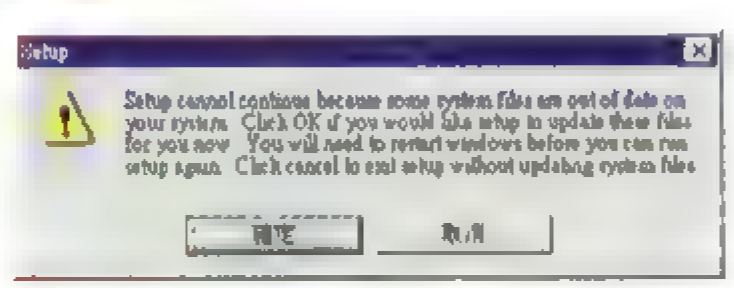
MegaDisc 安裝說明

步驟（1）

首先，打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝。



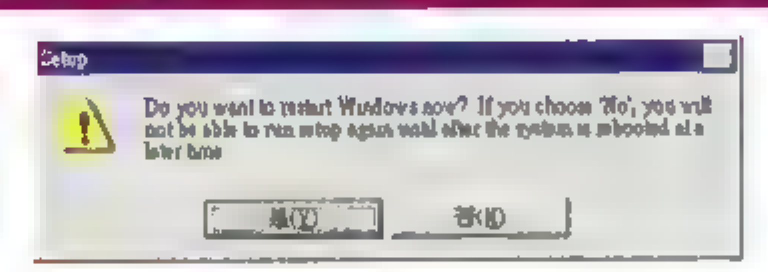
步驟（2）



A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟3。

B.訊息內容：按下“確定”－因爲你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下“取消”－不更新且離開。

請按下“確定”進行更新，接著會出現下個訊息。



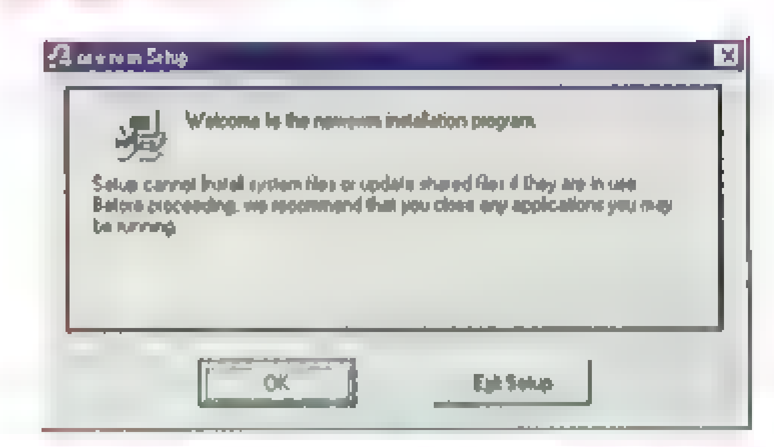
訊息內容：

“是(Y)”－重新開機

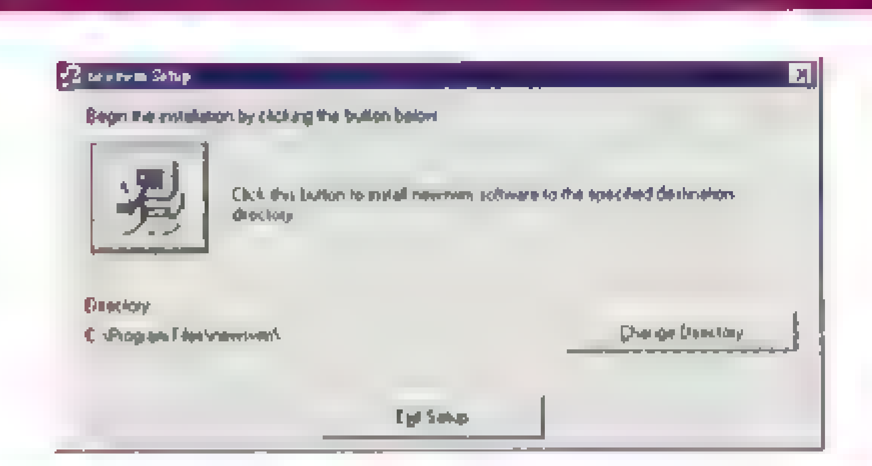
“否(N)”若無重新開機，將無法繼續安裝。

請按下“是(Y)”重新開機，開機後再次執行“setup.exe”重新安裝。

步驟（3）



按下“OK”進行安裝，接著出現下個訊息。



安裝圖示－按下此圖示鈕進行安裝。

“Change Directory”－更改您所想要安裝的路徑。

步驟（4）



安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的“newswm.exe”檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

> 注意事項：“開始”→“設定”→“控制台”→“顯示器”→“設定”建議將“桌面區域”調成“640×480”，若要使用“800×600”，請把“字型大小”改為“Small Fonts”（“Large Fonts”會造成圖片與按鈕不對位）

本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啓動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啓此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

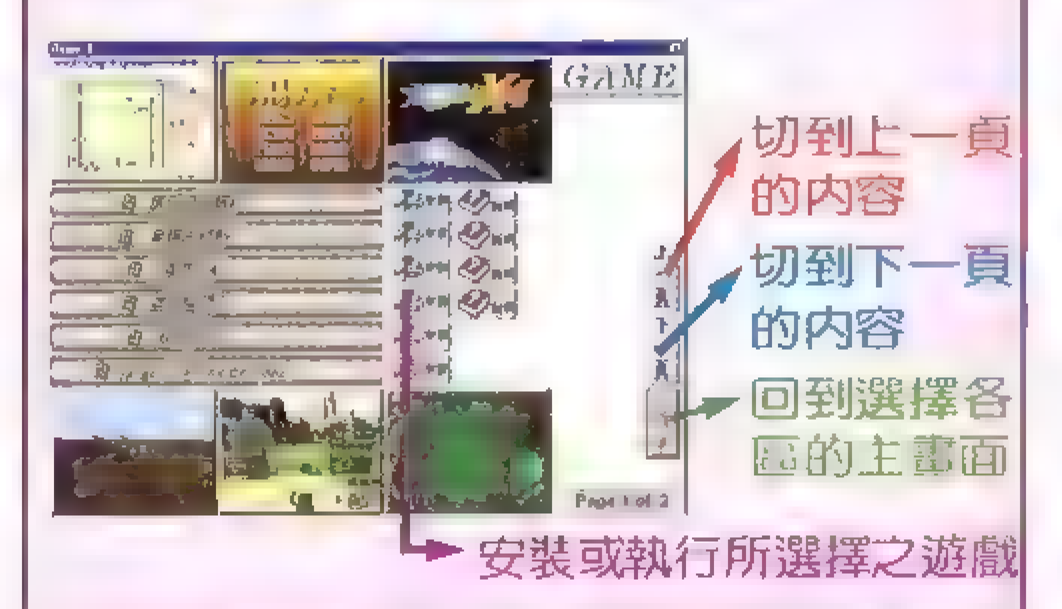
●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

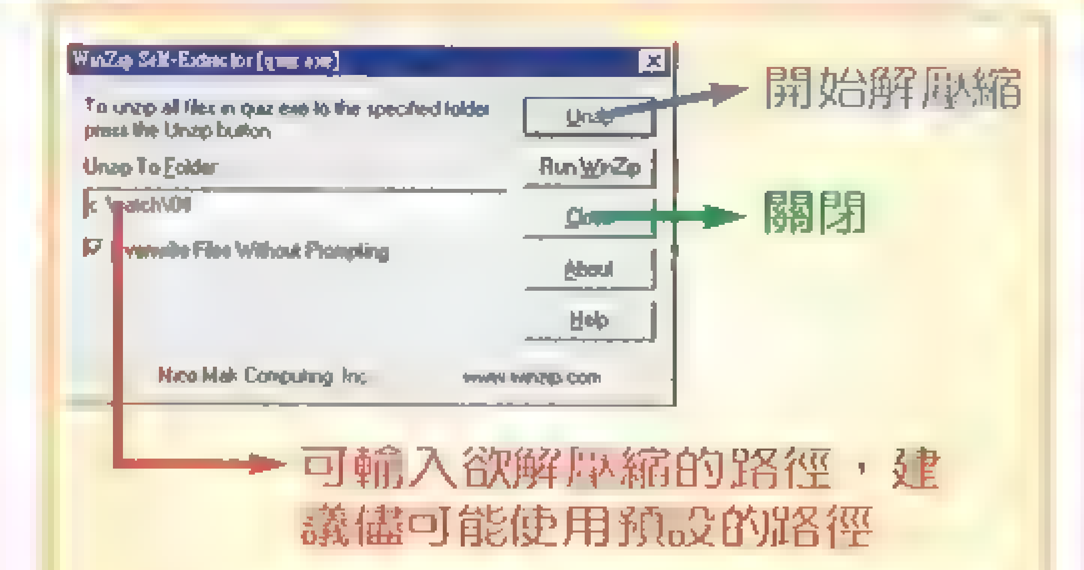


●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。

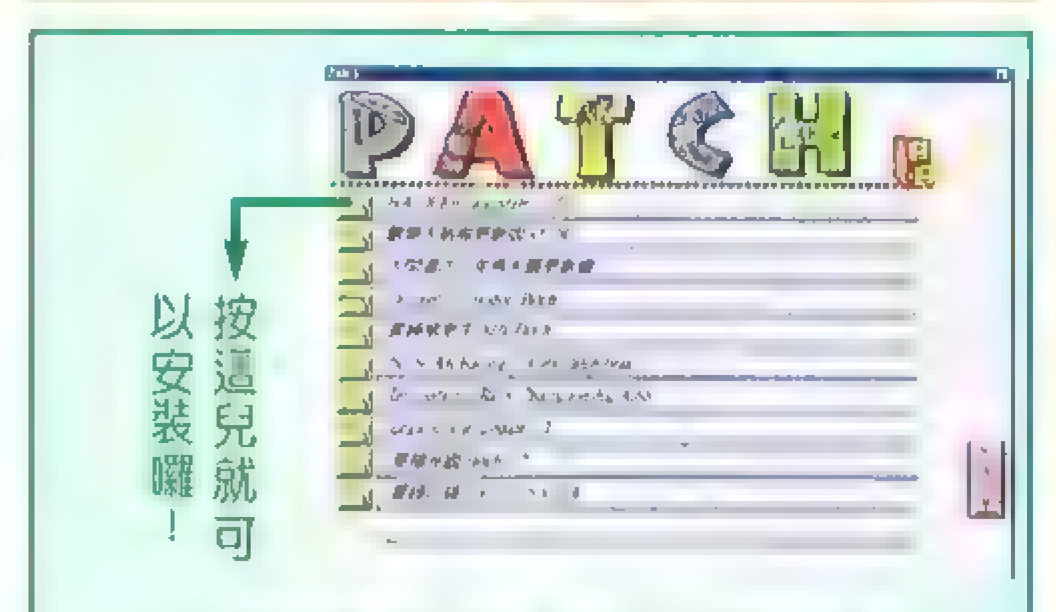
●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。





●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形。



●在資源分享、武林秘笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc 安裝說明。

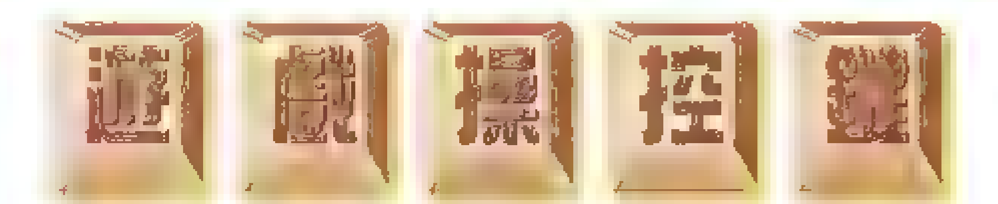
(2)光碟的\Tools 子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

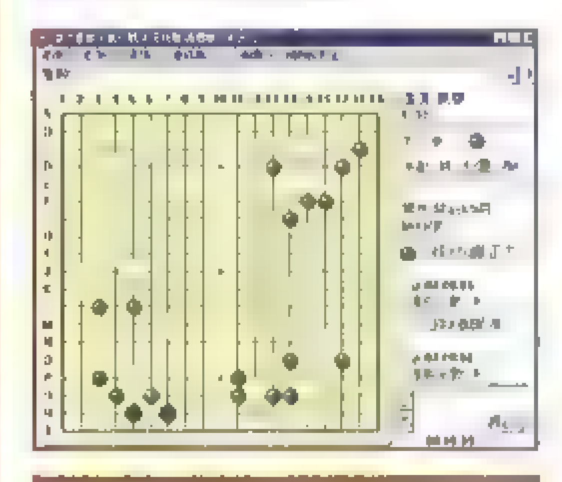
(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅自修改程式內容。

(5)本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

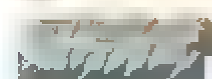
(6)執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586 100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。



大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。



棋侶空中棋社



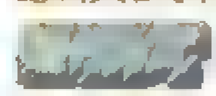
安裝後執行



象棋武林帖



安裝後執行





洛克人4



安裝後執行





← → ＝後退、前進　　X ＝跳躍

Z ＝突進　　C ＝攻擊、凝聚雷射

F9 ＝離開

HardBall 6



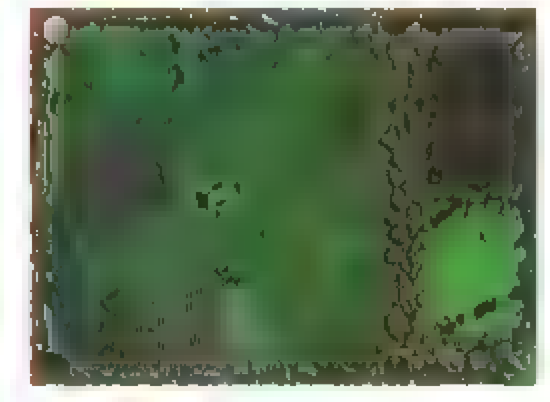
安裝後執行



↑ ↓ ← → ＝選擇打擊方式

Enter ＝揮棒　　Esc ＝離開

Vangers：One for the Road



安裝後執行







↑ ↓ ＝前進、後退　　← → ＝左、右轉





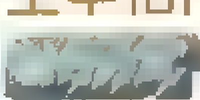
A ＝跳躍　　Shift ＝加速

C ＝煞車　　Ctrl ＝武器發射

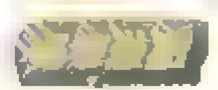
Esc ＝離開　　Space ＝開、關洞穴入口

空中格鬥王



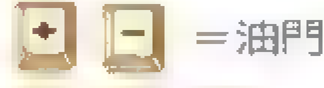


解壓縮後，執行"wfly.exe"



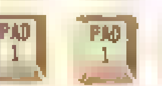
F8 ＝瞄準模式　　Space ＝射擊

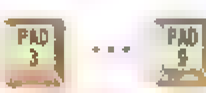
M ＝地圖　　Alt + X ＝離開



+ − ＝油門

PAD 1　PAD 1　PAD 3 … PAD 9 ＝改變視角





Insert　Delete　Home　End　Page Up　Page Down ＝鏡頭切換

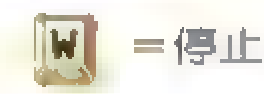
Flying Saucer





安裝後執行





A Z ＝油門　　W ＝停止

↑ ↓ ← → ＝改變視角

Alt + ↑ ↓ ← → ＝平移

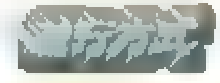
Tab ＝武器切換　　Space ＝發射武器

P ＝暫停　　K ＝按鍵表

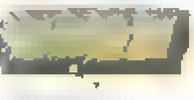
Esc ＝離開

Nightmare Creatures





解壓縮後，執行"nc.exe"



↑ ↓ ＝前進、後退　　← → ＝左、右轉

Alt (L) + ← → ＝平移

Space ＝踢

Ctrl (L) ＝攻擊　　Shift (L) ＝防禦

PAD 0 ＝跳躍　　Enter ＝使用物品

Esc ＝暫停　　Alt + X ＝離開



Outwars



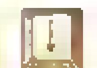
解壓縮後，執行"owtrial.exe"





 ＝前進、後退

 ＝選單

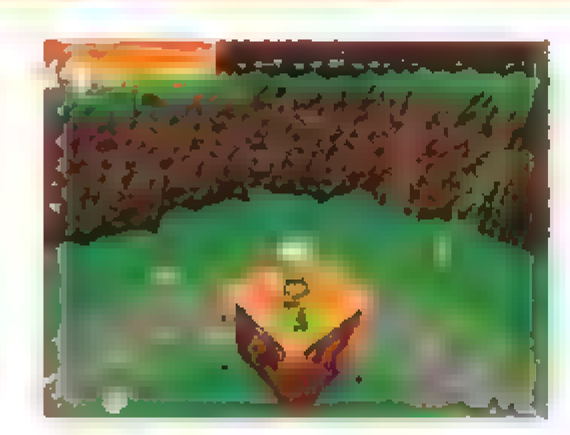
 1 2 … 6 ＝切換武器



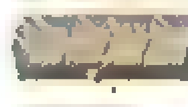


右鍵＝推進器

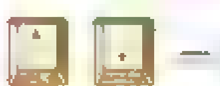
左鍵＝發射武器



超級克拉鱷



安裝後執行

 ＝前進、後退　　＝左、右轉

 Space ＝跳躍　　Space ＋ Space ＝踩踏

 Z X ＝平移　　A Z ＝鏡頭切換

Q 我的486電腦可以使用MegaDisc嗎？

A 由於MegaDisc的介面是用VB5寫的，而該軟體只針對586以上的CPU做程式最佳化的處理，但小弟我試過家中AMD486-100的電腦，卻也能正常的執行耶，或許你可以試試。

Q 為何我不能使用MegaDisc；為何"目眩神迷"區進不去？

A 小弟我在檢視回函時，以這類的問題為多，因此特別在本期的MegaDisc，使用了Autorun，讓光碟自動執行說明，即使每位玩家瞭解是需要"安裝"才能正常的執行，詳細的說明請翻閱雜誌內其他專欄中的"MegaDisc小棧（光碟遊戲指引）"文；或可參考光碟根目錄下的文件檔－"newswm.doc"。

Q 附贈的遊戲、Demo無法試玩、觀看？

A 這類的問題也不少。影片檔無法觀看，那是你沒安裝觀看影片的軟體，在光碟的\Tools資料夾下有這類的軟體，請自行安裝；遊戲不能玩，那因素可就多了，硬體是否符合要求（如要玩3DFx的遊戲一定要有3DFx的顯示卡；記憶體是否夠多…），軟體是否也安裝完全（特別是DirectX這個軟體，在現在的遊戲來說，幾乎是用得到，光碟的\Tools資料夾下有這個軟體…）。諸如此類的問題，大概可以出一本書了。若以你的經驗無法解決這樣的問題，唯有向有經驗的玩家，當場指導，或許有解決的可能。

Q 共享軟體區內的東西很不錯，是否能多一些、並附帶說明；是否能提供些註冊碼？

A 東西當然是越多越好囉！在光碟的容量內（約650MB），小弟我會儘量的把它塞滿，至於收錄哪些共享的軟體，目前並無特定的種類，若玩家們有興趣的話可以來信討論一番；說明的話，小弟我儘量試試，畢竟有些簡單的說明，對使用者會有不少的幫助。天啊！"給註冊碼"，竟然有這樣的回函，可能嗎？除非你…喔！不不不，我不能教你如何犯罪，總之是不可能的事啦！

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

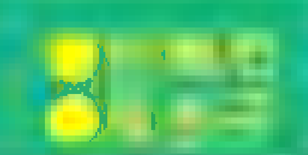
棋侶空中棋社	Win95	\Airgo\setup.exe
象棋武林帖	Win95	\Cchgo\setup.exe
洛克人4	Win95	\Rockman4\setup.exe
空中格鬥王	Win95	\Fly\fly.exe
HardBall 6	Win95	\HB6demo\setup.exe
Vangers : One for the Road	Win95	\Vandemo\vandemo.exe
Flying Saucer	Win95	\Fsdemo\setup.exe
Outwars	Win95	\Owtrial\owtrial.exe
超級克拉鱷	Win95	\Crocdem6\crocdem6.exe
Nightmare Creatures	Win95	\Nic_demo\nic_demo.exe
獨霸星海	Win95	\Iwar\intro.avi
小恐龍學棋記	Win95	\Godemo\godemo.exe



●對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
●請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…

主A大夫：生蠔法蘭克
副A助理：捲毛主編

敢問的不笨，不敢問的才叫ㄅㄣ丶





笨笨的小女子我在此有幾個問題想請教（請勿見笑）

(1)何謂FAT格式？

(2)何謂硬碟分割？要如何做？

(3)在Win95中，建立的捷徑要如何消除？（這問題是否很怪？）



(1)所謂的FAT檔案系統就是指我們由老早以前的DOS開始用到現在的檔案系統，這種檔案系統最大的特色就是簡單，適合在小容量媒體或可移動式儲存媒體上使用，但是檔案在磁片中的位置是採用循序的搜尋，所以在速度上就差了一點，而且以往FAT表格每欄只有16或12位元寬，可支援的硬碟容量也有上限，在FAT32推出後雖然有改善部分缺陷，但是FAT32一直不被微軟公司視為標準，並且也無法支援使用者權限安全設定，因此很多人都不看好FAT在硬碟上的遠景。

(2)硬碟分割很好做呀！拿一台新硬碟來使用FDISK或PQMagic按照您的需要分割開來即可！因為一台硬碟容量非常大，所以在PC上才會設計出分割的概念，這樣您裝了一台硬碟，就可以分割成C，D，E…很多個槽（這是指DOS的邏輯磁碟），您還可以拿不同的分割區來裝不同的作業系統，這樣了解了嗎？

(3)很怪，按個delete不就自動丟入到資源回收筒了嗎？不然您在捷徑上按下滑鼠右鍵也可以找到<刪除>的選項吧！

最佳來電獎得主－小哲&電腦小姐

●台中市
●小　哲



小弟我有以下問題想請教貴刊：

(1)為什麼我摸主機後面的螺絲皆有被電的感覺（此時為開機中），是否每台主機的螺絲都會發生這種情形？若不是每台主機的螺絲都會這樣的話，那我家的主機螺絲會電人，這種狀況應如何改善呢？

(2)最近我在玩GAME時，常常會當機（有音樂，無畫面），我大哥說可能是病毒，請問該怎麼處理呢？



那是因為有漏電的情形發生，在法蘭克n年前的一篇文章曾經說過，先開電腦，不要開螢幕，摸一摸，如果沒有被電到的感覺，漏電源就是您的螢幕了如果仍然"來電五十"，最好把電源供應器換掉，至於解決的其它方法有

1.小偏方：把插頭反插看會不會好一點

2.做好接地工程：在機殼後面用螺絲鎖上一條電線，接到鋁門窗或電路的地線（如果要接到地線，請找家長幫忙使用電錶或測電筆找地線）

3.換一台不會漏電的螢幕可是也以啦～～

至於玩遊戲會當機，大多是電腦不穩，如果您害怕是病毒，找幾個掃毒程式來用用不就好了嗎？

光碟不能玩，可能是Real Mode光碟機驅動程式做怪





本人小弟在下我有一事請問，我在看了許多期的軟體世界之後，被其中介紹日文遊戲的專欄深深吸引，於是，我就和一位志同道合的朋友一道出錢DIY了一組電腦，只為了要擁有可玩JWIN95的主機，在花了好幾天之後，將JWIN及喜歡的遊戲買齊，滿懷期待的將JWIN系統安裝之後，赫然發現居然有些GAME無法安裝，但是將同一光碟拿到別架主機上RUN都沒有問題，實在令我百思不解。

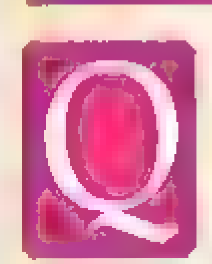
且光碟放進後，AUTORUN都不會自動執行，而無法安裝的光碟，從檔案總管來查看，其AUTORUN及SETUP檔都是0 byte，可看見檔名，但就是沒有檔案長度。

於是，我心想，既然在JWINDOWS下看看，一看之下，發現一個很奇怪的現象，光碟中的檔名有大小寫之分，而且小寫的檔案都是一些無法執行的執行檔，如：AUTORUN、SETUP、UNSETUP等的檔案，又都排在DIR的最後面，不知是否能對解決問題有些幫助？



就目前了解的情況看來應該是光碟機的問題，但是您必須更正設定上的一個問題再裝一次，才能確定是不是真是光碟機在搞鬼！您的Config.sys中的real mode光碟機驅動程式可能會讓Win95的驅動程式運作不正常，請您在裝完95後把它remark起來！也請所有軟世的讀者們注意，如果您的光碟運作不太正常，請先檢查config中是否多了一行安裝光碟機驅動程式的敘述！除非您的光碟機不是利用95的IDE、SCSI驅動程式來驅動的（也就是您的光碟機是很久以前裝在專屬界面或音效卡上的那種），否則請拿掉config.sys中有關的驅動程式！

慢的定義有很多種，不知你指那一種？

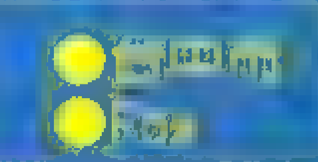


最近買了一塊麗台的win fast 3D 680硬體，雖然畫面精緻了許多但速度變得好慢，不知是何原因（P.S.我的電腦：CPU 200MMX、硬碟：大腳2.5GB、螢幕：VGA）我很擔心，如果再買一張巫毒卡也是一樣的下場，希望能教小弟如何讓我不買巫毒，而用麗台的win fast 3D就能玩，而遊戲時畫面色彩也都能發揮至最高？



這個問題可是大哉問，法蘭克實在不知道您的系統"慢"指的是那裡慢，如果是指玩3D Game不夠快，那麼換一張VooDoo可能會好一點，不過我認為順便換個CPU到PII會更好一點，在大規模換設備前您還是可以先測試一下有那些問題，比如把driver程式換成S3原廠的Virge/GX驅動程式看看，檢查光碟機是否會造成系統延遲等。

重灌Netscape，不用重灌Win95





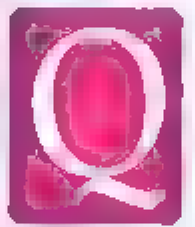
小弟想請問法蘭克大大一個小問題，小弟在以前曾灌入Netscape 3.X英文版在win95中，之後由於取得4.01版因以將其灌入，而在（開始→程式集）中卻留有舊版3.X之程式，由於小弟的手太賤了，因此將其給uninstall掉，但之後卻發生在啓動Netscape時，出現了「快存目錄Cache不存在，請在功能選單中設定」之訊息，以及E-mail不能寄出、書籤儲存錯誤等問題，曾問過友人見解，大多直是重新安裝win95，可否請問是否有無其他法可解決此問題，謝謝！



Netscape新版安裝完後千萬不要使用舊版的uninstall，不然會砍掉Netscape啓動所需的很多DLL檔，您可以試著把新版也uninstall，再重裝新版Netscape看看，應該可以使用的，不必重裝95。

挑片就給他換一台，否則沒救!!

●台北縣 ●楊健福



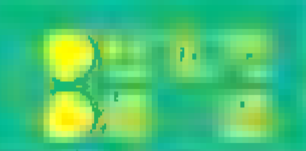
主A大大：小蟀法蘭克、副A助理：捲毛主編　您好：

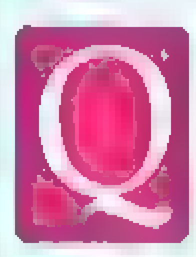
請問我的電腦不知內部程式問題還是跟遊戲光碟軟體有所衝突，在玩某因雙雄時，光碟讀取後會自動退片，方可進行PLAY，而光碟再推進時就影像全停不動。其次遊戲沒過關，戰負時必重新開機讀取才可再進行遊戲，爲附上有關資料，盼能爲草民解答。



您的光碟機是英群公司的，就以往筆者的使用經驗看來，頗容易挑片您可以換裝一台光碟機再試試。

NPC=No Momey No Play!?NO!!





小弟目前有幾件事不解，肯請三位爲小弟解惑，幫幫小弟吧！

(1)遊戲軟體中NPC，指的是什麼？

(2)如何設定BIOS！

(3)2000年發生的「電腦臭蟲」問題對個人電腦（沒有上網）是否會有影響？對於已安裝在電腦裡的電腦遊戲是否也會有影響？

(4)遊戲軟體的顯示系統需要SVGA，是不是VGA的顯示系統就不能顯示出畫面，還是畫面品質比較差而已？

(5)遊戲軟體的記憶體需要16MB以上，但我的電腦只有8MB，遊戲是否依然可以執行？如果不行，那我應該怎麼辦？

(6)使用平台在WIN95下的遊戲軟體是否無法在MS-DOS6.22下執行？

(7)安裝在486DX下的WINDOWS95比安裝在586PENTIUM下的WINDOWS95還要慢上多少？

(8)小弟的電腦最近開機時出現了下列訊息，並有兩聲"嗶"音警告：

11.10 Your floppy drive is identified incorrectly in system setup.（一行）

Run System Setup to change the configuration.（二行）

Press <F1> to contine…（三行）

如何解決？以上問題，煩請三位解答，謝謝！

P.S.由於我的電腦配備很低，但我又非常喜歡玩電腦遊戲，而且我對電腦的認知還很低，所以問的問題很多，而且幾乎都是有關遊戲軟體的問題，文筆又不好，請見諒。



(1)呃…又來一次NPC…遊戲中的NPC就是指game內定出現要和主角成爲伙伴的角色吧！（這是法蘭克說的…，本刊不負責）。

〈捲毛主編插花回答〉

NPC的正確解釋，應該是在角色扮演遊戲中無法接受玩家控制的人物（但絕對不是敵人，也不是路人），一般NPC會隨劇情與玩家產生互動，也有可能加入隊伍，不過你還是沒辦法控制他（可以控制的叫特別隊員），這樣了嗎？

(2)BIOS中沒什麼好設定的，因爲有很多設定最好不要亂調，有些設定調了也沒用，一般而言開機時按下<del>鍵就可以進入CMOS設定畫面了！當然，有些廠牌的BIOs寫得比較怪，可能要按其它的鍵，在開機時會有說明告訴你。

(3)您可以把系統日期試著調到1999年12月31日晚上11:59分，看看過一分鐘後您的電腦會不會出事就知道了！有些老BIOS會出現時間倒流的問題。

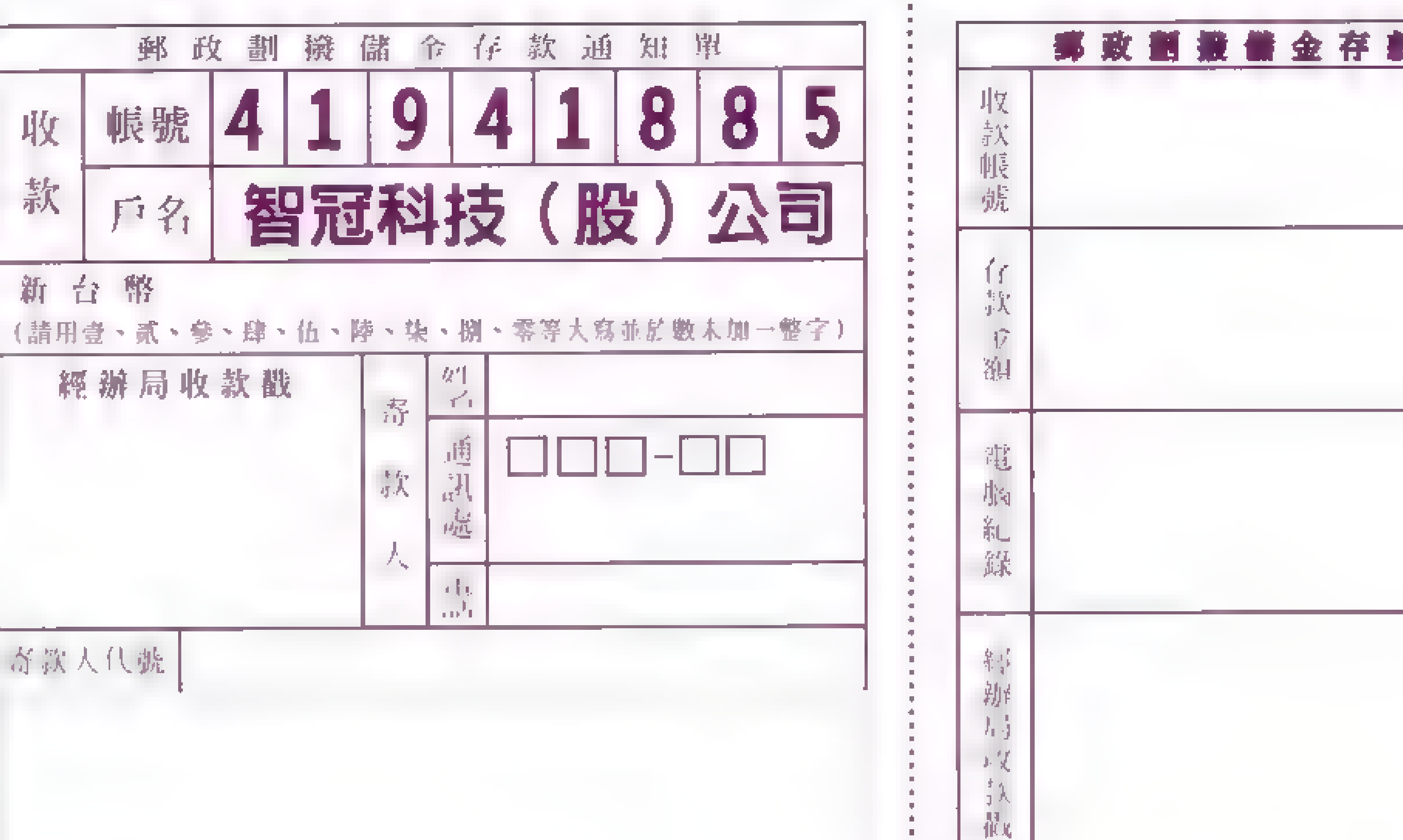
(4)那已經是幾百年前的分法了，現在的GA卡每一片都是SVGA，都支援VESA規定的模式，也都有自己的獨門driver，所以不必擔心這個問題，如果您手上是一片很老很老的VGA，大多現在的遊戲都跑不動的！

(5)最好加RAM，就算您的DIM1驅動設備支援記憶體硬碟置換，您也會因爲慢得受不了而炸掉電腦。

(6)使用平台在WIN95下的遊戲軟體當然無法在MS-DOS6.22下執行

(7)要看你做什麼事，還有RAM是否夠多（一般而言16MB以上就夠多了），如果只是跑個簡單程式上網就沒差，如果要跑Game和放MP3等等，就有十萬八千里的差距。

(8)這是CMOS設定出了問題，進入CMOS設定選單後檢查一下二個軟碟的設定是否正確，如果不正確就把它改回來，如果正確，代表您的軟碟八成有了什麼問題。



郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司

新台幣
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳

寄款人：姓名／通訊處 □□□-□□／電話

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司

新台幣
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳

寄款人：姓名／通訊處 □□□-□□／電話

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號	
存款金額	
電腦紀錄	
經辦局收款戳	

寄款人收執聯





寄件人：
地址：

軟體世界雜誌社 收

高雄郵政18－69號信箱

遊戲郵購價目表

產品名稱	版本	售價
燃燒的野球4	光碟版	720
燃燒的野球3（二合一）	光碟版	630
燃燒的野球5	光碟版	720
魔法門系列之英雄無敵（中文版）	光碟版	594
黎明之砧（中文版）	光碟版	594

（ ）以上售價皆含郵資

雜誌訂閱價目表

原 價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$1980	NT$1980	$200
二年24期 NT$4776	NT$1980	NT$1980	$200

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美 洲	NT$5400	NT$5100
歐 洲	NT$5700	NT$5400

訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶 □續訂（訂戶編號NO. ______）
●年齡：______ 學歷：______ 職業：______
●聯絡電話：
●寄書地址：
●訂閱期數 —年—月—期到—年—月—期，共—期
●訂購其他產品：□過期雜誌 □遊戲軟體
名稱（期數） 數量 金額

★以上資料請詳細填寫
★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫
★95期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

讀者個人資料

1.姓別： 男 女 年齡：______
2.學歷：□國小□國中□高中（職）□專科□大學□研究所（含以上）
3.職業： 學生 軍 公 教 警 工 商 資訊 傳播 服務 製造 自由
4.是否為本雜誌的訂戶： 是 否
5.您從何處購買本雜誌（可複選）： 便利商店 書店 電腦公司 資訊賣場 展覽會場 唱片行 百貨公司 漫畫店
6.購買本雜誌的原因： 長期購買 朋友口碑 店家推薦 好奇 其他
7.每月購買遊戲的費用： 1000元（含以下） 3000元 5000元 7000元 □10000（含以上）
8.接觸遊戲的時間： 1年以下 1~3年 3~5年 5~7年 7~9年 10年
9.最喜歡的遊戲的類型（可複選）： 角色扮演 動作 冒險 策略 養成 戰爭 戰略 智育 解謎 模擬 運動 博奕 教育
10.您此次購買的雜誌為第______期

洛克人漫畫代言人 活動填寫欄

圖一
愛麗絲：______
圖二
ZERO傑洛：______
圖三
ZERO傑洛：______
圖四
陸軍上校：______

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

姓　名：

住　址：

沿虛線對摺訂上

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

國內讀者訂閱

- □ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　□ 掛號費：NT$200元
- □ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　□ 掛號費：NT$200元
- □ 新訂戶，一年24期，特價NT$3800元　□ 掛號費：NT$400元
- □ 續訂戶，一年24期，特價NT$3350元　□ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

亞太地區讀者

- □ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
- □ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

美加地區讀者

- □ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
- □ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

歐洲地區讀者

- □ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
- □ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第　　期起，共計□一年份□二年份（海外讀者限訂一年）
我選擇用信用卡付款：□聯合簽帳卡　□VISA　□MASTER Card　□JBC
信用卡號：
信用卡有效期限：　　年　　月
訂閱日期：1998年　　月　　日，訂購金額：　　　元整
信用卡持卡人簽名：　　　　（須與信用卡上簽名一致）
授權碼：　　　　（此行由本公司填寫）
訂閱人姓名：　　　　（請以正楷書寫）□新訂戶　□續訂戶　編號：
聯絡電話：(O)　　　　(H)
收書地址：

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：
07-8150988轉263
☎ 24小時訂閱專線：
傳真：07-8151992



訂閱須知

①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。
②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。





VA Game Studio
TTn Information
軟體世界
智冠科技股份有限公司
神秘古中國武俠RPG
鏡花緣
動感十足
多線劇情中，亦真亦幻，充分體驗
玩出精彩人生
遊戲畫面色彩鮮艷，多種建築古意盎然
帶您走進中國古代神話世界中
股份有限公司



挑戰新武俠RPG
5月份推出
1000%
Information


一段最纏綿悱惻的愛情經歷，一場最刻骨銘心的愛恨情仇
一片最令你蕩氣回腸的電子遊戲
從風景秀麗的江南湖畔，到白雪皚皚的山海關外，最細膩的畫面，最精致的小動畫，最動人的過場，絕對媲美一場動畫片
君臨天下
試練其心 制霸江湖
光與暗出逢之時
傳說爲之甦醒
毀天滅地
紅海碧波
龍霸升天
佛光萬里
狂徒十八式
RPG
TTn Information
軟體世界
智冠科技股份有限公司
神紀事



大地之劍
天驅大地鬼神之劍
軟體世界
智冠科技股份有限公司
福旭國際股份有限公司


新形態中國武俠RPC
蒼天所立,運命所驅,赤血之男 起, 繪一幅浩天憾地的傳說!!!
俠者
為正義慨赴沙場!為友情兩肋插刀!
為愛情笑傲江湖!為自己?????
數人的我方人物,各具特色的個性與攻擊方式,絕對滿足喜新厭舊的玩家們
精心設計的武林人物誌,遊戲中所有出場人物基本資料,在此一覽無遺
大量玩法說明與任務指引,連新手玩家也可輕鬆上機
什麼是天下英雄令?什麼是幻化仙丹?什麼是無限天書?
為什麼所有武林人物,窮其一生在追尋這三樣東西?
軟體世界
智冠科技股份有限公司
福旭國際股份有限公司
Film Information

軟體世界
智冠科技股份有限公司

VA Information

『全新顛覆正義、邪惡的RPG遊戲』

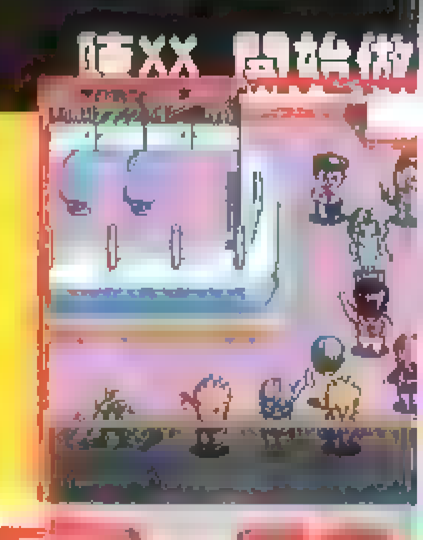
光闇紀事

LEGEND OF JUSTICE AND EVIL

又一次警匪槍戰 街上也會碰到 %#&* 五常街的清晨



隨XX 開始做



中國第一套 QQ 版社會寫實 RP





通式場景，彷彿置身另一個世界。
頭號通緝犯
Game Studio
TTn Information

TTn Information

紅螞蟻

一個令你展顯身手的新型格鬥

RPG

神與魔的鬼影
情與欲的交纏
刀光劍影的對峙
天崩地塌的廝殺
血雨腥風——戮天血地!!

女人不要錯過

頭號通緝犯

陳進興來了

福旭國際股份有限公司

復活宣言RPG
魂之利刃

轉世之魔劍，經百世的輪迴，將重現人間
劍魂的試煉，將達到最高的境界


大宗師
TTn Information


大地英豪
西塔工作室



轟動全世界 TV GAME 羅德島戰記
羅德島戰記
灰色の魔女
自由的角色設定
在種族上分為人類 妖精 矮人及半精靈 以人類的能力最為平均 妖精的魔力較高 矮人力大 而半精靈則是介於人類和妖精之間的種族
戰鬥中可隨時更換中裝備 ……攻擊方去……敵人的攻擊力等 ……道具名稱也可自行更改
經典名作
WINDOWS 95
亂蝶
~Rantyo~
明智和人是中堅出版社、若葉屋書房的小編輯。
進公司就被委派的工作是，負責有天才美少女作家之名的高見澤鐵山的作品。高見澤鐵山在高中時代所發表的處女作，就一舉獲得甚多用賞，的確是不能小看的小女孩，現在大學一年級的她，長得十分可愛，成為文壇的偶像。當然，想要取得獨占執筆契約的出版社不在少數，在衆出版社的包圍之下，這小女子竟然讓人家以猜拳的方式來決定誰能夠簽下契約，而在這猜拳大會上，若葉屋書房運氣很好地，取得了期限一年的獨占執筆契約。
這個世界上，總是沒有天人過年的。高見澤鐵山陷入了空前的瓶頸。就在新作品構想尚無着落之際，眼看着一年的期限就要到了。如此一來，不就毫無所備地就要把她拱手讓給其他出版社了嗎？
主編煩惱為了打破這樣的僵局，已想出了鍊頭作戰的策略 和人陪同鐵山前往亂蝶館尋求靈感。
這個充滿神秘，從昭和時代就存在的亂蝶館到底有著什麼秘密?又將帶給和人和鐵山什麼樣的遭遇?和人要怎麼解開這亂蝶館最深密的謎???
WINDOWS 95
全篇採用全天然色配樂
滿載唯有在WINDOWS環境下才能一窺究竟的天然色彩
大迫力的!!
中文MS－Windows95作業環境使用
Pentium 90MHz以上之Ｐｃ
本體記憶體／１６ＭＢ以上
ＣＤ－ＲＯＭ
畫面之設定方式確認如以下。
→１６BIT（HIGHCOLOR）以上（無法在256色下執行
→６４０×４８０解析度以上
©FIX / GAME BOX CO.,LTD
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
17F,NO345-1,CHUNG HO RD YUNG HO TAIPEI,TAIWAN
TEL
FAX
夢想 感動 盡在 歡樂盒



歡樂盒 GAME BOX

歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
17F NO345-1,CHUNG HO RD YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN
TEL：(02)2231-6445
FAX：(02)2231-6425


DRAGON MASTER
龍召還娘
Silk-I
美少女軍團大出擊
賞金獵人席爾克率領龍族美少女
帶領您進入RPG的神秘世界
是喜愛 RPG 玩家不可錯失的選擇
席爾克和龍族的奮戰
賞金獵人之魅力
一切的一切
等著您親手來體驗
難度、耐玩性和關卡長度都恰到好處，很適合初玩RPG 的玩家，如果你是個遊戲老手，玩膩了太過大的文字遊戲時，這套遊戲會是你不錯的選擇！
最低配備需求：
CPU 486DX/2 66 MHZ 以上搭載機種
記憶體 12 MB
顯示卡 VGA 顯示卡
音效卡 CD音源
CD-ROM 2x 以上
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
345 1 號 17 樓
17F,NO345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO TAIPEI TAIWAN
夢想 歡樂 感動 盡在 歡樂盒
© Rit's Crop / Game Box CO.,LTD



光明與黑暗的衝突再度爆發!!
全新體驗的模擬 RPG 來了
玩過暗黑破壞神嗎？曾被它吸引而感動過嗎？
除了資料片外，是否還想陶醉在那種類型的遊戲嗎？
進入新的劇情，享受全新的感覺。
98年歡樂盒將帶您進入幻想世界—神鬪世代
它絕對會帶給你興奮、快樂、美好的時光！！
以卡路司曆 994年，在新族的安息地的以卡路司發生了一件轟動的事件，主導者宙斯連同十名貴族被流放在慧星之下，在宇宙中四處徘徊後他們發現了一顆小行星，他們用盡所有的力量來重新創造原本在天上界的地位 並且建立了依那休斯和塔勒西亞兩個王國，他們自己則變成了神，因創造之神宙斯的衰老，使年輕的武將神主導的黑暗之神艾爾卡泰特向宙斯挑戰，延續了七年的戰爭後，天上界因而分裂為光界與闇界。
天地異變
萬物即將毀滅
魔神的世界開始了
這混亂的世界不可能會有
DROIYAN誕生
640*480高解晰畫質
完整的職業升級系統
簡易方便的操作介面
3D圖形
立體化地型
WINDOWS 95
DROIYAN
神鬪世代
同級生
© KRG SOFT / GAME BOX CO.,LTD
GAME BOX CO.,LTD
17F,NO345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN
TEL: (02)2231-0445
TEL: (02)2231-0425
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL：(02)2231-0445
FAX：(02)2231-0425
歡樂盒
GAME BOX



Byston.well 故事
作而成的超世紀大作
野由您爭
RPG
wing of my heart 是由
所主唱 ,在日本歌曲排行
上是赫赫有名的暢銷歌曲
RPG GAME
Byston. Well
Game
WINDOWS 95 / DOS
GAR
WING
Game Box CO., LTD
歡楽盒
GAME BOX
歡楽盒



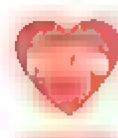
搭載滑鼠操作系統的動作RPG
日本Falcom公司
98最後RPG大作
終於在IBM PC登場了！
多角色劇情系統再進化！依照選擇的角色改變劇情或地圖，隱藏的參數加強了善惡之選擇，而有完全不同的故事劇情．結局高達九個．
持續進化的
以 4/1 視野的觀點，讓玩家可以四方向轉更提高了陷阱難度及戰鬥的緊張感．
深受好評的CASINO(賭場)
也大幅提升威力
輪盤，Hammer slime，Blade (Brade)，競技場等等的種類很豐富．在CASINO小賺一點，就可以獲得特殊的ITEM
AUTO MAPPING 連寶箱的位置及陷井都有識別登記．自動轉移則可以自動迴避陷井，即使對action不熟悉的人，依然可以快速的展開的遊戲．
輕鬆上手的
許多預先設好的謎題與各種陷阱，可透過訊息傳達得到提示，即使是新手也可放心的玩．
付有隨時都可以自由描繪玩家的臉的圖片編輯功能
WINDOWS 95
撼天神塔
製作發行：GAME BOX CO.,LTD
GAME BOX CO.,LTD
17F,NO345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN
TEL: (02)2231-6445
歡樂盒有限公司
歡樂盒
GAME BOX



國際發行網
CDSOFT

日本 東京
韓國・漢城
中國・北京
中國 武漢
香港 澳門
星馬 吉隆坡
泰國 曼谷

台灣通路
全省電腦門市
全省各大書局





鏡花缘の百花仙子



鏡裡觀花水月空
流霞半斗色偏濃
仙猿野鶴三生裡
悲歌苦嘆一夢中

台灣總代理 姚太師國際股份有限公司
地址：台北市民生東路5段
TEL：886-2-27565833
FAX：886-2-27565862

製作 魅力

出品 TUC





WWW.CDSOFT.NET

強力開台 送大禮

上網  大紅包

驚奇  大家A

發騷  大放送













技術諮問 不花錢

遊戲玩樂 不間斷

從早到晚 不休息

購買產品 不後悔











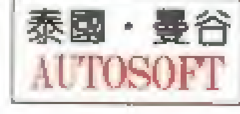












台灣通路:
全省電腦門市
全省各大書局











國際發行網
CD SOFT

CDSOFT
International
Group

日本・東京
P.A. TEC

韓國・漢城
MAKKOYA

中國・北京
梵太師

中國・武漢
AUTOMATION

香港・澳門
梵太師

星馬・吉隆坡
梵太師

泰國・曼谷
AUTOSOFT

台灣通路：
全省電腦門市
全省各大書局



萊爾富

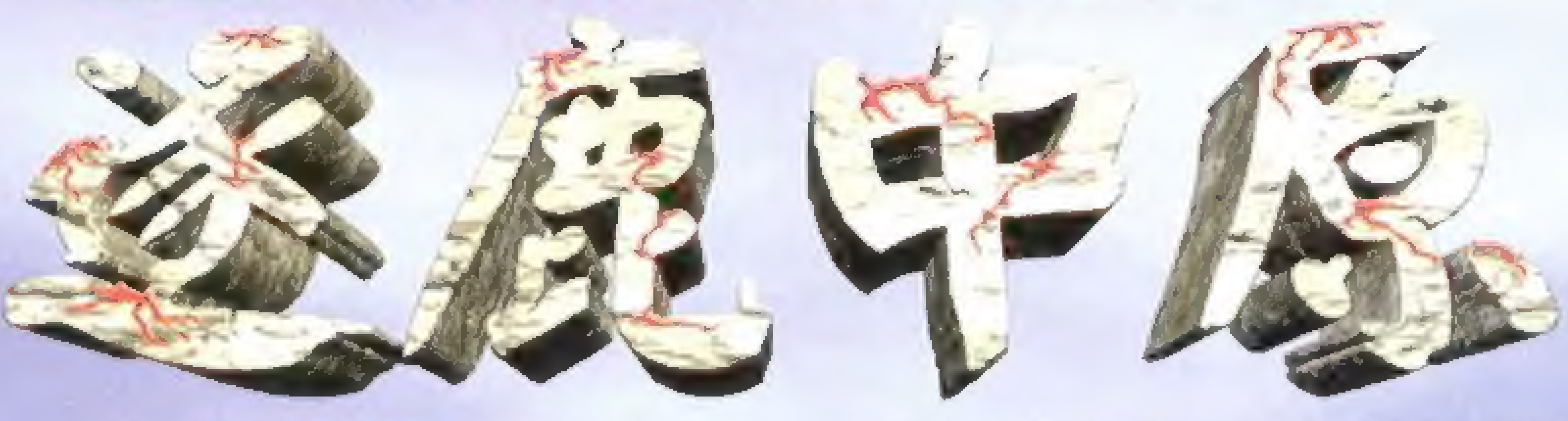


OK便利店



福客多

楚漢爭霸之際，韓信大將軍，叱吒風雲，統領百萬大軍，誓師……………



超大規模『即時戰略遊戲』，同時支援網路、Modem、Cable直接對戰以及與電腦聯盟、對抗。
戰場地圖達512*512格，為《魔獸爭霸》最大地圖的16倍，並有微縮圖可快速指揮。

地址：台北市民生東路5段169號15F之4
FAX：886-2-27565862
TEL：886-2-27565833
台灣總代理：梵太師國際股份有限公司

製作：



網址：
WWW.CDSOFT.NET


鬆掉你身上的螺絲……
升學的競賽、工作上的壓力、吵雜的環境、污染的空氣，當然你可以做個機器人把自己鎖的緊緊的一刻也不放鬆，但心裡的寂寞與空虛……。
你需要的是一個世外桃源、一個有安全感的環境、一個可以隨興的空間，你需要的是一杯螺絲起子，還是一把螺絲起子，一杯螺絲起子可以放鬆神經，一把螺絲起子可以鬆掉你身上的螺絲，輕鬆一下，明天努力工作！！
● 最佳化 AGP 2X 控制器，及高速的 2D 性能
● 內建 DVD/MPEG II 視訊解碼器，含 Motion Compensation 及 IDCT 兩大主要功能
● 市面上唯一能在 Pentium MMX 200MHz 的系統平台下即可播放流暢的 DVD
● 內建電視輸出 (TV OUT) 功能，有完整的 NTSC/PAL 視訊編碼器，不需外加 IC
● 贈送訊連 Power DVD 播放軟體
● 獨家技術一點通 3.0 超強功能，可直接調整 RGB 三原色色溫、螢幕校正、色彩濃度等多項功能
本產品領先符合
Windows 98
規格
啟亨 3D 螺絲起子 MPEG 2 加速卡
啟亨 3D 螺絲起子 MPEG 2 加速卡
建議售價：4MB 2,999 元（未稅）
D I Y 第 一 品 牌
TRIPLEX
TRIPLEX CORPORATION
啟亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段35巷13號
啟亨有限公司 香港分公司
香港九龍灣臨樂街南豐商業中心910室 TEL: 852-27570102
經銷商諮詢專線：886-2-23952229・啄木鳥客服專線：886-2-23212562
E-mail: info@triplex.com.tw ・ http://www.triplex.com.tw
更新 Driver 專址：driver.triplex.com.tw ・企劃行銷：啟亨廣告